REVISTA DE PLAYSTATION 100% NO OFICIAL | #222

Play manía

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4

GRATIS Guía MASS EFFECT ANDROMEDA

32 PÁGINAS

MASS EFFECT ANDROMEDA

Rompecabezas relicto • Aliados y relaciones • Trofeos...

DE PLAYSTATION A PS4

EL REGRESO DE LOS CLÁSICOS

Crash Bandicoot
Final Fantasy VII
Resident Evil 2
Wipeout...

RETROPLAY

ALIEN en PlayStation

TUTORIALES

- Instala tus juegos en un **disco duro externo**
- Las novedades de la **actualización 4.5**

UN SHOOTER A LA VANGUARDIA DE PS4

DESTINY 2

¡Vuelven los guardianes de la galaxia!

ANALIZADOS

PERSONA 5
MASS EFFECT: ANDROMEDA
YOOKA-LAYLEE
TOUKIDEN 2
THE SEXY BRUTALE
LEGO CITY UNDERCOVER...

PLAYSTATION VR

LA REALIDAD VIRTUAL AL ASALTO DE PS4

Farpoint • **Gran Turismo Sport** • Everything
Star Trek: Bridge Crew • Ace Combat 7...

AGENTS OF MAYHEM

+20 AVENTURAS DE **MUNDO ABIERTO**


ÚNETE A LA PERSECUCIÓN
CON CHASE McCAIN
LEGO
CITY
UNDERCOVER
BANK
POLICE
CS60138
YA A LA VENTA
7
www.pegi.info
PS4
XBOX ONE
NINTENDO SWITCH
LEGO GAMES
TT games
WB GAMES
LEGO CITY UNDERCOVER software © 2017 TT Games Ltd. Produced by TT Games under license from the LEGO Group. LEGO, the LEGO logo, the Brick and the Knob configurations and the Minifigure are trademarks of the LEGO Group. ©2017 The LEGO Group. Nintendo properties used with permission. All Rights Reserved. Trademarks are property of their respective owners.
"PlayStation" and "PS4" are registered trademarks of Sony Interactive Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. © 2017 Nintendo. Nintendo Switch and Joy-Con are trademarks of Nintendo.
WB GAMES LOGO, WB SHIELD: ™ & © Warner Bros. Entertainment Inc.
(s17)

EDITORIAL



Daniel Acal
@daniacal
@revisplaymania

SÍGUEME EN MI BLOG EN HOBBYCONSOLAS.COM



Twitter y sus "bolas de nieve"

Soy bastante fan de las redes sociales y, especialmente, de Twitter. Me parece una herramienta imprescindible hoy en día para comunicar y para estar en contacto con lectores y amigos (algunos y algunas sois las dos cosas y esto es precisamente gracias a Twitter). Y también tiene un gran componente de entretenimiento. Y como los videojuegos (además de arte, cultura y demás), son entretenimiento, pues Twitter supone un perfecto caldo de cultivo para todo tipo de bromas, memes y gifs humorísticos sobre juegos. Hasta ahí, todo bien. Nos reímos y le damos a RT para compartir el cachondeo. Pero haciendo eso, contribuimos también a engordar una "bola de nieve" que se hace cada vez más grande y que puede terminar distorsionando la realidad.

Si habéis llegado hasta aquí leyendo, supongo que ya sabréis a lo que me refiero: la polémica con las animaciones faciales de *Mass Effect: Andromeda*. No negaré que el juego tiene sus fallos y algunos aspectos por pulir. Seguramente algunos meses más de desarrollo le habrían venido de lujo en este sentido. Pero por lo visto, había que lanzarlo en marzo sí o sí (supongo que por cerrar el año fiscal lo mejor posible) y así es como ha salido. El caso es que el *ME: Andromeda* es perfectamente disfrutable incluso con estos fallitos, pero el cachondeo en las redes sociales ha magnificado los (pocos) defectos en detrimento de sus múltiples virtudes, forjando una imagen negativa del juego, a todas luces injusta.

De esto habla mi compañero Alberto Lloret en su columna de Opinión en este mismo número, junto al ínclito Borja Abadíe que se estrena este mes en estas lides con un textazo titulado "La perfección de la imperfección". Además de "opinar" y de escribir el mejor reportaje sobre *Destiny 2* que vais a leer este mes, Borja Abadíe ha disfrutado como un enano de *Persona 5*. Podéis leer su análisis también en este número (lo ha puesto a la altura de otros RPG enormes como *The Witcher III* o *Dark Souls III*). Espero que le deis una oportunidad, aunque nos llegue en inglés...

DIARIO DE LA REDACCIÓN...

Este mes nos ha dado tiempo a... viajar a Londres para probar *Agents of Mayhem*, echar nuestras primeras partidas a *Farpoint*... ¡e incluso a Switch!



Dani Acal nos traicionó y, en vez de hacer Playmanía, estuvo jugando a los clásicos de Neo Geo en Switch. Fue castigado, claro.



Rafa Aznar viajó a Londres para probar la locura que es *Agents of Mayhem* y entrevistó a su productora, Kate Nelson.



Alberto Lloret estuvo probando *Farpoint* con el nuevo periférico Aim Controller y lo cierto es que le gustó mucho. Os lo cuenta en el reportaje de PlayStation VR.

Lo que nos habéis dicho...

Mejor que el manual



@DarthKafka
Echo de menos los manuales, pero las "miniguías" de @revisplaymania son un sustituto fetén... Son una delicia. Y útiles 100%. Y quedan tan cuquis...

Nos hacemos mayores



@larger0o
Cuando leo que *Kingdom Hearts* cumple 15 años, me acuerdo que tengo la preview del primero en una vieja @revisplaymania

Anti doblaje... ¿o no?



@Yikaro_CK
En el reportaje del doblaje de *Horizon*... Yo estaba en contra del doblaje en español, pero ¡¡¡el resultado es genial!!

Leer sin interrupciones



@DJoNiBoSs
Hoy en día leer revistas es casi mejor que en web, evitas a los tontos haters.

Desde Argentina



Jagi Peperez
Las guías son el motivo por el cual compro la revista en Argentina pese a que llega con 6 meses de atraso. Lo valen.

Tiquismiquis



@bigcan22
Hoy, mientras leía como cada mes @revisplaymania... OTRA VEZ @SAZAMdaniel ¡¡¡



k tío!!! y van...

Hechas a medida



@almogabar72
Qué bien encaja la guía de @revisplaymania.



Visítanos en las redes sociales...
www.facebook.com/revistaplaymania
twitter.com/revisplaymania





EN PORTADA

Activision y Bungie se preparan para revitalizar su exitoso MMO con una segunda entrega cargada de novedades: ¡Descúbrelas!



¡Es la hora de PlayStation VR!

Con el cercano lanzamiento del espectacular *Farpoint*, PlayStation VR va a vivir un momento dulce...



» Firmware 4.5 PS4. Entre otras cosas, ya podemos usar discos duros externos en PS4 y te contamos cómo hacerlo.

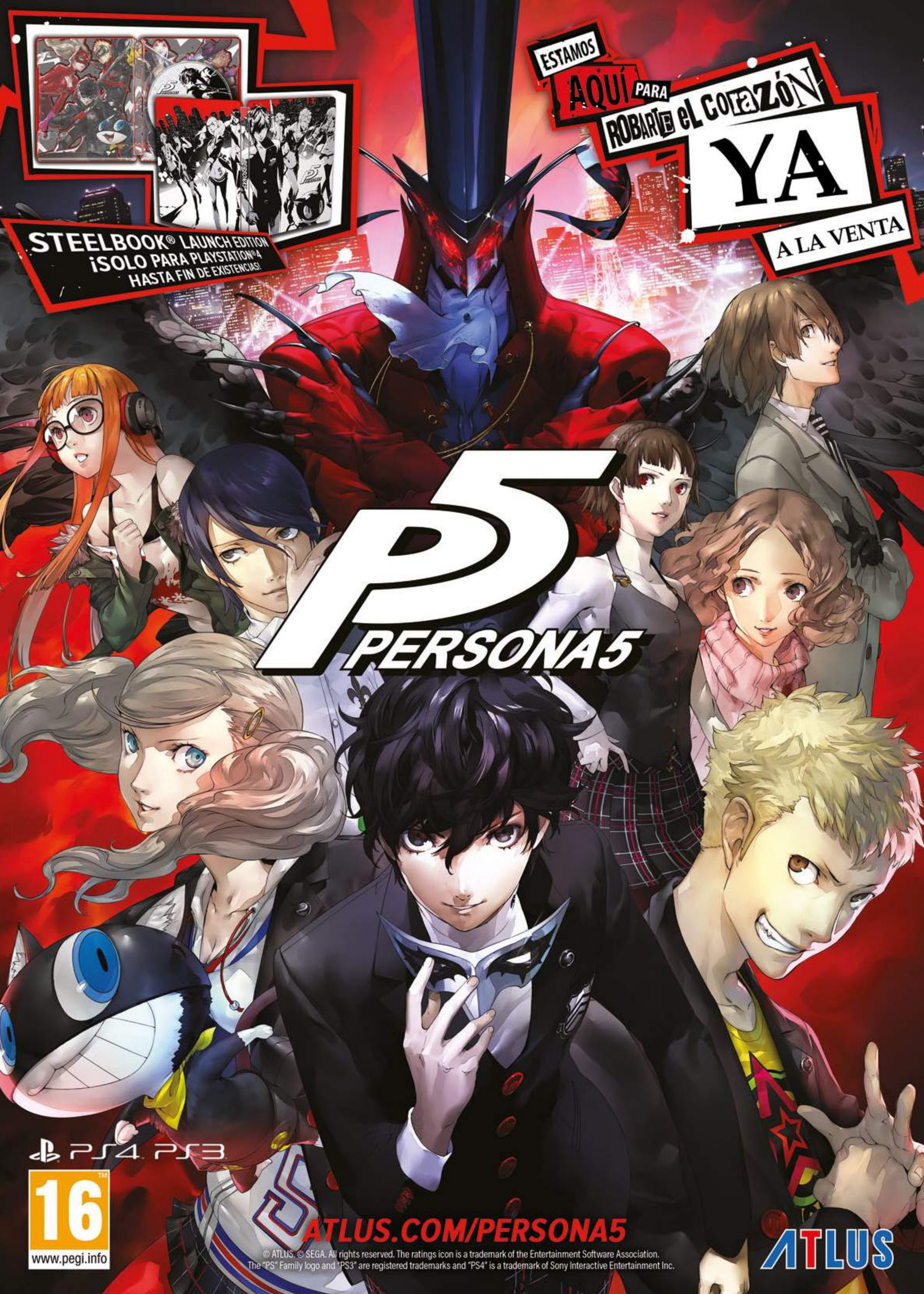
» TODOS LOS JUEGOS DE ESTE MES...

REPORTAJE

PÁGINA 20

Agents of Mayhem

Los creadores de *Saints Row* nos presentan otra descacharrante aventura en mundo abierto donde casi todo vale. ¡Risas aseguradas!


STEELBOOK® LAUNCH EDITION
¡SOLO PARA PLAYSTATION®4
HASTA FIN DE EXISTENCIAS!
ESTAMOS AQUÍ PARA ROBARTE EL CORAZÓN
YA
A LA VENTA
P5
PERSONA5
PS4 PS3
16
www.pegi.info
ATLUS.COM/PERSONA5
© ATLUS. © SEGA. All rights reserved. The ratings icon is a trademark of the Entertainment Software Association.
The "PS" Family logo and "PS3" are registered trademarks and "PS4" is a trademark of Sony Interactive Entertainment Inc.
ATLUS

PlayManía ¡Nuevos datos!

Uncharted: El Legado Perdido será una aventura de acción independiente de Uncharted 4. Estará ambientada en la India y protagonizada por dos féminas: Chloe Frazer y Nadine Ross.

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO | PS4 | NAUGHTY DOG | AVENTURA DE ACCIÓN | 2017

El legado de *Uncharted 4* será un tesoro

UNCHARTED: EL LEGADO PERDIDO TENDRÁ SUS PROPIAS ARMAS PARA ENCANDILARNOS



Aunque partía como una expansión de *Uncharted 4, El Legado Perdido* se ha hecho tan "grande" durante su desarrollo que será un juego independiente (le han quitado hasta el "4" del título) y contará con un enfoque diferente al de los juegos de Nathan Drake e incluso distintos protagonistas: Chloe y Nadine.

***Uncharted: El Legado Perdido* se desarrollará en la India,** país en el que creció Chloe. La impulsiva aventurera, que irá acompañada de Nadine Ross (la villana de *Uncharted 4)*, irá en busca del Colmillo de Ganesh, una reliquia perdida, lo que servirá para tratar temas relativos al hinduismo y al imperio Hoysala. Un líder insurgente llamado Asav también irá tras el colmillo. En lo jugable, volverán todas las mecánicas de *U4* y algunas nuevas. En este sentido, el director del juego, Kurt Margenau, ha declarado que para *El Legado Perdido* quiere "las áreas más extensas jamás vistas en un juego de *Uncharted*, que den a los jugadores más formas de explorar a su propio ritmo". Habrá un gran área central que conecta muchas de las diferentes ubicaciones del juego, que no sólo serán más grandes y variadas, sino que estarán repletas de secretos, con nuevos tesoros ocultos esperando a ser descubiertos por los aventureros más intrépidos. Las localizaciones también serán muy variadas, gracias a la diversidad de la región de las Ghats occidentales, en la India meridional. Exploraremos frondosas selvas, altas montañas y templos antiguos, además de un entorno urbano desolado por la guerra. También habrá armas renovadas, como una pistola con silenciador (la primera en un *Uncharted*) y nuevas mecánicas, como la posibilidad de forzar cerraduras. Os estaréis preguntando si habrá "cameo" de Nathan Drake, ¿verdad? Pues según sus creadores, no lo habrá. Lo que sí podemos esperar es un apartado técnico bestial, a la altura de lo visto en *Uncharted 4*.


Buscaremos una reliquia perdida conocida como el Colmillo de Ganesh... y un líder insurgente llamado Asav, también lo quiere.











Ofrecerá nuevas armas y mecánicas, como una pistola con silenciador o la posibilidad de forzar cerraduras.





SUBEN

PERSONA 5

Por si no tuviéramos bastante con los juegazos que nos ha dejado el mes de marzo (*Horizon: Zero Dawn, Mass Effect: Andromeda, Nier Automata...*) ahora llega Atlus y nos ofrece uno de los mejores J-RPG que hemos visto EN AÑOS. Lástima que *Persona 5* no llegue en castellano...

PLAYSTATION STORE CUMPLE 10 AÑOS

Parece que fue ayer cuando se anunció, pero lo cierto es que la tienda "virtual" de PlayStation lleva ya diez años funcionando y lo está celebrando con un montón de promociones y sorpresas. ¡Pásate!

LOS PLATAFORMAS DE CORTE CLÁSICO

A la llegada este mes del más que notable *Yooka-Laylee* (analizado en este mismo número) se van a sumar pronto nuevas entregas o "remakes" de franquicias como *Sonic, Wonderboy, Crash Bandicoot...*

BAJAN

CHRISTOPHE BALESTRA ABANDONA NAUGHTY DOG

Tras 15 años, Christophe Balestra deja Naughty Dog para dedicarse plenamente a sus "ambiciones y proyectos personales." Evan Wells, quien estuvo como co-presidente con Balestra en los últimos 12 años, será el presidente único del estudio.

MADCATZ SE DECLARA EN BANCARROTA

El fabricante de periféricos MadCatz se ha declarado en bancarrota y todos sus altos cargos han dimitido. La compañía californiana atravesaba su peor momento tras las pérdidas acumuladas debido al fracaso de *Rock Band 4*. Esperamos que todos los afectados puedan solucionar pronto su situación laboral.

LAS EXAGERADAS CRÍTICAS A *MASS EFFECT: ANDROMEDA*

No vamos a negar que *Mass Effect: Andromeda* tiene algunos fallos y detalles por pulir. Pero la lluvia de críticas que le han llovido en foros y RRSS es injusta y bastante exagerada.




Los proyectos de Games Camp se pudieron probar tras las presentación de los juegos. Ojo, que hay mucha calidad.

Liliana Laporte, CEO de Sony Iberia, demostró el interés de la compañía por apoyar el desarrollo de juegos en España.


Factoría Cultural Matadero de Madrid fue el marco elegido para la presentación de Games Camp 2017.

Más madera para PlayStation Talents

PS TALENTS GAMES CAMP | PRESENTACIÓN | PS4 | 2017

PlayStation Talents es una estrategia de apoyo al desarrollo de videojuegos puesta en marcha en 2015 por Sony España. Una de sus iniciativas es Games Camp, una lanzadera que empezó con una única sede en Madrid y que ahora ya trabaja también en Sevilla, Bilbao y Valencia. Pues bien, PlayStation España ha presentado oficialmente los 13 títulos que durante los próximos meses se desarrollarán en las distintas sedes de Games Camp. Los estudios presentaron sus proyectos, 13 juegos de lo más prometedores (y de los que os mostramos unas primeras imágenes hace dos números). La idea es que, durante los próximos meses, PlayStation España preste apoyo y colaboración a estos pequeños estudios para que a finales de año puedan lanzar sus juegos en PS4. De hecho, igual que el año pasado, Shahid Ahmad, figura de referencia en el panorama indie internacional, volverá a asesorar y guiar a los estudios. Ahmad se reconoció ilusionado y declaró que PS Talents le parece "increíble, ya que no hay otro programa en el mundo en el que haya una compañía apoyando el talento como hace PlayStation España". Liliana Laporte (directora general de Sony Iberia), Roberto Yeste (responsable de desarrollo local) y Jorge Huguet (director de marketing), hicieron de maestros de ceremonias de esta presentación, demostrando el interés, el esfuerzo y el empuje de PlayStation España apoyando el desarrollo local.


Shahid Ahmad va a asesorar a los estudios presentes en Games Camp.


Los asistentes escuchamos con atención a los distintos estudios mientras presentaban sus juegos.


Las dos versiones de Sonic serán las protagonistas de esta entrega, junto a un tercer personaje aún no confirmado, que contará con su propio estilo jugable.

SONIC FORCES | PS4 | SEGA | NAVIDADES

El erizo azul, al asalto del trono saltarín

Sonic, la maltrecha mascota de Sega, ha vivido tiempos mejores: *Sonic 4* no fue la joya que esperábamos. *Sonic Generations*, sin embargo, sí que nos dejó un grato sabor de boca y parece que *Sonic Forces* pretende seguir los veloces pasos del erizo en aquella entrega. Así, podremos controlar a las dos versiones del erizo: la de los clásicos de Mega Drive, con una jugabilidad aún por desvelar, y al Sonic que conocimos a partir de *Sonic Adventure*, con jugabilidad en 3D. El argumento nos enfrentará, cómo no, al Doctor Robotnik, que ha conseguido conquistar el mundo, por lo que ambos Sonic deberán unir esfuerzos para acabar con el malvado científico. Sega también ha confirmado que habrá un tercer personaje controlable, aún sin desvelar, y otros amigos del erizo, como Tails, Knuckles o Amy también nos prestarán su ayuda, aunque no podremos controlarlos.


En el Boost Style controlaremos al Sonic moderno en fases 3D de avance frontal, con la cámara fijada a las espaldas del erizo.

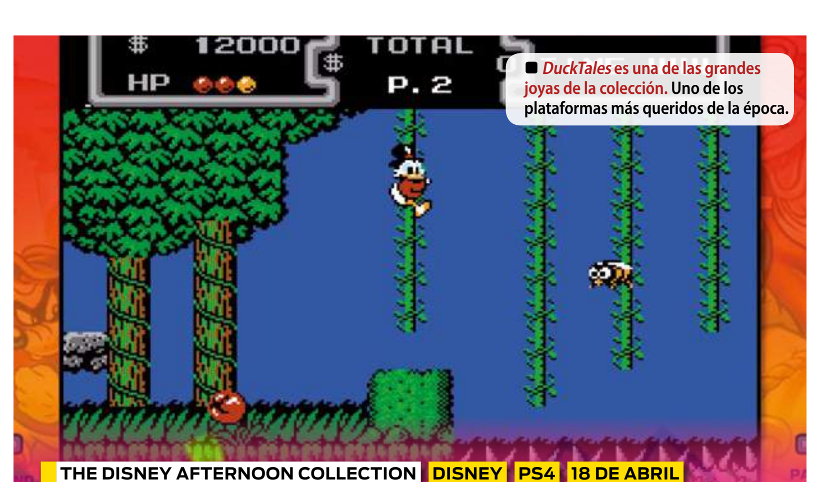
FULL THROTTLE REMASTERED | PS4/PS VITA | AVENTURA GRÁFICA | 18 DE ABRIL

Otra remasterización de un clásico de LucasArts

Después de disfrutar de joyas como *Day of the Tentacle*, Double Fine nos va a alegrar el mes de abril con otra de sus aventuras gráficas remasterizadas para PS4 y PS Vita (con cross-buy, todo sea dicho). El motero Ben, amante del heavy metal, como cualquier alma de bien, lucirá nuevos gráficos y animaciones en alta resolución e incluso una pista de audio con comentarios de los creadores del original.



■ Esta joya de LucasArts llegará a PS4 y PS Vita este mismo 18 de abril para deleite de todos los fans de las aventuras gráficas.



■ *DuckTales* es una de las grandes joyas de la colección. Uno de los plataformas más queridos de la época.

THE DISNEY AFTERNOON COLLECTION | DISNEY | PS4 | 18 DE ABRIL

Disney era más que Marvel

Disney quiere hacernos soltar más de una lagrimilla con esta recopilación de clásicos de la compañía que aparecieron en NES. La colección incluirá 6 juegos: *DuckTales 1 y 2, Tale-Spin, Darwing Duck* y *Chip 'n Dale Rescue Rangers 1 y 2*. Para los que anden algo despistados, os recordamos que los seis juegos son aventuras de plataformas en 2D que causaron furor en su día. Los gráficos y la jugabilidad permanecerán intactas respecto a las aventuras originales, pero, como es habitual en este tipo de packs, la recopilación incluirá una buena cantidad de novedades. Así, podremos disfrutar de un modo contrarreloj para completar los juegos a toda prisa y otro en el que tendremos que enfrentarnos a todos los jefes finales, con ránkings online incluidos. También dispondremos de un filtro de estilo retro, artes conceptuales, música,... Lo más llamativo, sin embargo, será la posibilidad de rebobinar en cualquiera de los juegos para corregir los errores que hayamos cometido al más puro estilo del genial *Braid*. Llegará el próximo 18 de abril sólo en formato digital al módico precio de 20 euros. Hasta el Tío Gilito se rascaría el bolsillo.



■ *Chip n' Dale Rescue Rangers 2* quizás no sea tan famoso, pero el cooperativo enganchaba lo suyo.



■ *Darwing Duck* mezclaba plataformas clásicas con algo más de acción y disparos, al estilo *Mega Man*.

EN POCAS PALABRAS

TAMBIÉN COLECCIONISTA
EDICIÓN FÍSICA PARA *YS ORIGIN*

El mes pasado analizamos *Ys Origin*, un **"action RPG" para PS4** que tendrá versión para **PS Vita** en mayo. Pues sus responsables han decidido lanzar **edición física estándar y otra coleccionista** con libro de arte.

OTRA AVENTURA GRÁFICA
RON GILBERT HACE LO QUE MEJOR SABE

Ron Gilbert, el mítico creador de las dos aventuras gráficas de ***Indiana Jones***, de ***Maniac Mansion*** y los dos primeros ***Monkey Island*** en Lucasfilm, vuelve a sus raíces más de 20 años después con ***Thimbleweed Park***, un homenaje a su pasado, no sólo en su pixelado apartado visual, sino también en **su jugabilidad, todo a base de SCUMM.**



LANZAMIENTO EN PS4
ANGUSTIA EN EL FONDO MARINO

Badland Games nos trae a PS Store ***Anoxemia***, una opresiva experiencia en 2D en la que tendremos que **sobrevivir en el fondo marino** guiando a nuestro dron en busca de oxígeno, energía y las muestras que necesitamos para cumplir nuestra misión. Una aventura diferente de **3-4 horas de duración (cuesta 7,99 euros).**

LOS DE MARVEL
LOS GUARDIANES DE LA GALAXIA

El **18 de abril** estará disponible el primer capítulo de ***Guardianes de la Galaxia*** de **Telltale**, tanto en el Store como en formato físico (el **primer episodio en el disco y un pase de temporada con acceso a los cuatro restantes** cuando estén disponibles). En cuanto al argumento, contará una **historia totalmente nueva** ajena a las pelis, pero contará con los **5 héroes.**



SE EMITIRÁ EN NETFLIX
UNA SERIE DE TV DE *FINAL FANTASY XIV*

En **otoño** de este mismo año **Netflix** emitirá en todo el mundo la **serie de televisión "Final Fantasy XIV: Daddy of Light"**, que narra la historia de un padre y un hijo en sus andanzas por el **MMORPG *Final Fantasy XIV*** como telón de fondo.

¿LO LANZARÁN ESTE AÑO?
SPIDER-MAN ESTÁ PREPARADO

Ni Sony ni Insomniac Games lo han confirmado, pero el **vicepresidente de Marvel, Ryan Penagos, da por hecho que *Spider-Man***, el juego exclusivo de PS4, **saldrá este año.** Tendría todo el sentido (arácnido) del mundo, ya que así aprovecharía **el tirón de la peli,** aunque no tendrá nada que ver con ella.



NUEVA IP DE SOEDESCO
MÚSICA ROLERA PARA TUS OÍDOS

Soedesco anuncia una nueva IP para este mismo año **en PS4 llamada *Aerea*.** Se trata de un **"action RPG" basado en instrumentos musicales** donde habrá que descubrir los secretos de un mundo perdido y devastado llamado Aezir, donde el mal ha acabado con la música. Le seguiremos la pista.

CLÁSICOS DE ATARI
LO MÁS RETRO PARA TU PS4

Ya podéis encontrar en vuestro punto de venta habitual estos **dos recopilatorios en formato físico** que llegan a España de la mano de **Badland Games. *Atari Flashback Classics Vol. 1 y 2*** se venden por separado (a 24,99 €) y entre los dos ofrecen **100 juegos míticos de Atari** con mejoras como **trofeos o poder jugar online.**



¿QUÉ PASA CON...

... *Cyberpunk 2077*?

El nuevo juego de rol de los creadores de *The Witcher III*, que tendrá ambientación futurista y será aún más grande y ambicioso que la aventura del brujo, está en un desarrollo "bastante avanzado" según fuentes de CD Projekt, aunque luego matizaron que, "todavía necesitan más tiempo y que 2017 es el año de *Gwent*" (el juego de cartas de *The Witcher III*).

... *Days Gone*?

El nuevo juego de Sony Bend Studio (creadores de los *Syphon Filter*), protagonizado por un motero que tendrá que lidiar contra multitud de rapidísimos zombis en un entorno abierto, saldrá el 22 de agosto según una tienda online. A ver si Sony lo confirma en este E3.



... el nuevo proyecto del creador de *BioShock*?

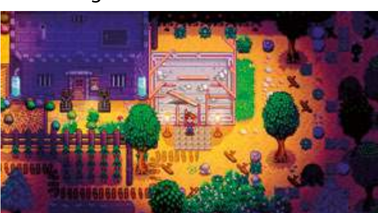
Aunque aún no ha sido anunciado, Ken Levine, el padre de los *BioShock*, ya anda trabajando en un juego nuevo que, según sus palabras, "tendrá una narrativa variable" y se ha inspirado mucho en el sistema Némesis de *Sombras de Mordor* y *Sombras de Guerra*. La cosa promete.

... el juego de Star Wars de Visceral Games?

Los creadores de *Dead Space* llevan tres años desarrollando su aventura de acción de Star Wars. Ahora se rumorea que podría estar protagonizada por Han Solo. En el Star Wars Celebration de abril seguramente lo sabremos... ¡OJALÁ!

... la edición física de *Stardew Valley*?

Aunque ya lleva tiempo en PS Store, según 505 Games la edición en disco del genial simulador de "vida en la granja" no saldrá hasta finales de junio. Eso sí, al menos llegará traducido al castellano.



15º ANIVERSARIO KINGDOM HEARTS | SQUARE ENIX | ROL | VARIOS FORMATOS

La saga *Kingdom H*

Celebramos el decimoquinto aniversario de una de las sagas roleras más queridas de Square Enix con una sartenada de datos y curiosidades.

Cuenta la leyenda que *Kingdom Hearts* surgió de una conversación "de ascensor" entre el productor de Square Shinji Hashimoto y un ejecutivo de Disney (allá por el año 2000 ambas compañías estaban en el mismo edificio). Un proyecto "extraño" de primeras, que además fue asignado a un joven llamado Tetsuya Nomura, que en aquellos años era diseñador de personajes en Square y no tenía experiencia como director. Afortunadamente, en Disney le dieron mucha libertad y Nomura les devolvió la confianza con creces. El resto, como suele decirse, es historia. La fusión de la magia de Disney con el buen hacer rolero de Square triunfó en todo el mundo, poniendo a esta saga casi al mismo nivel de relevancia que otros buques insignia de la compañía como *Final Fantasy* o *Dragon Quest*. Y catapultó a Tetsuya Nomura, que ahora mismo es uno de los hombres fuertes de Square Enix, al menos en lo que se refiere a la parcela creativa. Más de 22 millones de unidades ha vendido la saga hasta la fecha, con un total de 10 entregas y hasta 9 remasterizaciones o entregas "ampliadas" y mejoradas. Y este mes se celebra que *Kingdom Hearts* ha cumplido 15 años con el lanzamiento del recopilatorio *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 Remix*. Pero el mejor regalo para los fans de la saga sería que Square Enix anunciase, por fin, la fecha de lanzamiento de *Kingdom Hearts III*, uno de los juegos más deseados de esta generación. Esperamos que este anuncio se produzca en el próximo E3 y que no demore mucho más el lanzamiento (fue anunciado en el E3 de 2013).

22 millones de copias ha vendido la saga hasta la fecha
No está nada mal para una serie que, de momento, sólo tiene dos entregas "numeradas", ¿verdad?

Más de 5,6 millones de unidades vendió el primer *Kingdom Hearts*
de las cuales cerca de 200.000 fueron vendidas en España. Su banda sonora fue interpretada por la Orquesta Filarmónica de Tokio.

10 títulos principales tiene la serie, además de 9 remasterizaciones.
PS4 es la única plataforma que tiene TODOS los *Kingdom Hearts*, reunidos en sus dos recopilatorios.

Otras sagas que han celebrado aniversario

En este último año hemos celebrado algunos aniversarios señalados de sagas míticas. Estos son sólo algunos ejemplos, pero hay muchos más: Sonic cumplió 25 años, *Castlevania: Symphony of the Night* celebró su 20º aniversario hace unas semanas... ¡Qué viejos nos hacemos!



RESIDENT EVIL celebró su vigésimo aniversario el 22 de marzo de 2016. Parece que fue ayer cuando entramos en la mansión Spencer.



SOUL CALIBUR celebró también su vigésimo aniversario el año pasado... con una máquina de pachinko. Pero ni rastro de una nueva entrega.

Hearts cumple 15 años

La magia del 13

Aparte de la Organización XIII, este número se ha convertido en una cifra recurrente en la saga, de forma fortuita o no. Por ejemplo, muchos nombres tienen trece letras, como la combinación Sora-Riku-Kairi, los nombres originales de varios lugares (Hollow Bastion, Radiant Garden, End of the World...) e incluso del propio juego, *Kingdom Hearts*.

15 mundos Disney

aparecieron en *Kingdom Hearts II*, como "El Rey León", "Mulan". "Tron", "Piratas del Caribe", "Hércules", "La Sirenita", "Pesadilla antes de Navidad"...

9 plataformas distintas

albergan entregas de *KH*

La saga triunfó en PS2, PSP, PS3 y ahora en PS4, además de Game Boy Advance, Nintendo DS, 3DS y móviles (próximamente en Xbox One).

100 personajes Disney

y algunos más aparecen en *Kingdom Hearts II*

Desde la versión clásica de Mickey Mouse y su adversario Pete aparecidos en "Steamboat Willie" (el corto de Walt Disney de 1928) hasta personajes más recientes como Stitch, Chicken Little o el capitán Jack Sparrow.

DRAGON QUEST celebró su 30ª aniversario en un evento en el que se mostraron sus nuevas entregas, aunque más centrado en el mercado japonés.

TOMB RAIDER también celebró su vigésimo aniversario en 2016 lanzando *Rise of the Tomb Raider* en PS4, un libro de arte, un CD inédito...

EL VIGÉSIMO ANIVERSARIO DE *DIABLO* nos trajo un parche para *Diablo III* en PS4 repleto de contenido relacionado con la entrega original.

FINAL FANTASY celebró su 30º aniversario con DLC para *FFXV* y nuevos datos e imágenes de *FFXII: The Zodiac Age* y del "remake" de *Final Fantasy VII*.

Los acontecimientos de la saga en orden cronológico



ENERO 2017 · PS4
KINGDOM HEARTS X BACK COVER. Forma parte de *KH HD II.8 Final Chapter Prologue* de PS4.



SEPTIEMBRE 2015 · MÓVILES
KINGDOM HEARTS UNCHAINED X. Una entrega para dispositivos iOS y Android.

SEPTIEMBRE 2010 · PSP
KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP. Entrega para PSP protagonizada por Terra, Ventus y Aqua.



ENERO 2017 · PS4
KINGDOM HEARTS: A FRAGMENTARY PASSAGE. Incluido también en *KH HD II.8 Final Chapter Prologue.*



NOVIEMBRE 2002 · PS2
KINGDOM HEARTS. Sora, Riku y Kairi ansían conocer mundo. Tened cuidado con lo que deseáis... Comienza una aventura inolvidable.



MAYO 2005 · GBA
KINGDOM HEARTS: CHAIN OF MEMORIES retoma la historia donde acaba *Kingdom Hearts.*



OCTUBRE 2009 · NINTENDO DS
KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS inicia su historia tras el final de *KH*, de forma paralela a *KH: Chain of Memories.*



SEPTIEMBRE 2006 · PS2
KINGDOM HEARTS II continúa la historia tras *Chain of Memories.* Nos llegó doblado al castellano.



ENERO 2011 · NINTENDO DS
KINGDOM HEARTS RE:CODED es un "remake" para Nintendo DS del juego para móviles *KH: Coded.*



JULIO 2012 · NINTENDO 3DS
KINGDOM HEARTS: DREAM DROP DISTANCE Sora y Riku se presentan al examen para ser Maestros de la llave espada.



SIN CONFIRMAR · PS4
KINGDOM HEARTS III cierra la saga del Buscador de la Oscuridad. Aún no tiene fecha de lanzamiento.



15 IDIOMAS

SON EN LOS QUE ESTÁ LOCALIZADO PS STORE EN LAS DISTINTAS REGIONES. EMPEZÓ SÓLO CON 8...

Aunque cuando PS Store se lanzó al gran público sólo se tradujo a 8 idiomas, hoy ya hay disponibles más de 15, para ser accesible a todo el mundo.







TEKKEN DARK RESURRECTION

FUE EL JUEGO MÁS VENDIDO EN EL LANZAMIENTO DE PS STORE

Hace 10 años, *Tekken Dark Resurrection* se convirtió en el abanderado de la nueva tienda digital de PlayStation. A día de hoy es casi imposible saber cuál ha sido el juego más vendido, pero se admiten apuestas... ¿Cuál creéis vosotros?



La tienda virtual de PlayStation celebra

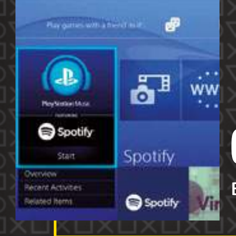
10 años de tes PlayStation

Aunque parece que lleva aquí toda la vida, lo cierto es que PlayStation Store "sólo" lleva entre nosotros una década... Diez años en los que no ha dejado de crecer y evolucionar, convirtiéndose en una especia de cueva de Alí Babá repleta de tesoros. Y es que en PlayStation Store podemos encontrar de todo. Desde la última novedad al juego más original y sorprendente; desde los shooters más de moda a una aventura gráfica de autor. Hay clásicos de PS2 y PSone adaptados a PS4, juegos ideales para divertirse en familia, free to play, deportes raros... Todo cabe en PS Store. Estés donde estés puedes conseguir el juego que buscas: no encontrarás ninguna tienda con una colección igual. Pero PS Store

39 CLÁSICOS DE PS2

ESTÁN DISPONIBLES EN PS STORE PARA PODER JUGARLOS EN PS4

Si te gusta echar la vista atrás de vez en cuando, PS Store te permite recuperar en un instante algunos de los juegos que han hecho historia en PlayStation.



39 MILLONES

DE CANCIONES SE PUEDEN DISFRUTAR GRACIAS A SPOTIFY Y PLAYSTATION MUSIC

Bájate la aplicación y disfruta en tu PS4 de la mejor música. Y si ya eres suscriptor de Spotify, tranquilo, que te vale la misma cuenta para todos tus dispositivos.

ARK: SURVIVAL EVOLVED

HA SIDO EL JUEGO REVELACIÓN DE ESTE AÑO EN PS STORE

Este trepidante multijugador online con terribles dinosaurios se ha convertido en una de las sorpresas de este año.





+ DE 6.000 PELÍCULAS

PUEDES ALQUILAR EN PS STORE

Desde novedades como "Animales Fantásticos" a clásicos como "El Resplandor" y de todos los géneros: terror, comedia, ciencia ficción, animación… Y también ofrece series de TV.





393 JUEGOS

POR MENOS DE 6 EUROS PARA TODAS LAS CONSOLAS PLAYSTATION

Puedes encontrar desde clásicos de todos los tiempos como *Sonic* a juegos más modernos, como *Arcade Land*. Hay de todo.

104 FREE TO PLAY

ESTÁN ESPERANDO A QUE LOS DESCARGUES

Para disfrutar sin pagar ni un euro por ellos. Algunos de tanto éxito como *World of Tanks*.

su décimo aniversario con sorpresas

soros en n Store

PlayStation Store celebra su décimo aniversarios con un montón de promociones y ofertas. La tienda virtual se ha convertido en el mejor aliado para cualquier usuario de PlayStation.

también pone a nuestra disposición otro tipo de entretenimiento. El videoclub acumula miles de películas y series y podemos descargar aplicaciones para que disfrutar en nuestras PS4 de servicios como Netflix, aplicaciones para disfrutar de conciertos o acceder a canales de TV del sur de Asia... Darse un paseo regularmente por PS Store es uno de los mejores ejercicios que podéis hacer para mantener en forma vuestra consola, descubrir nuevas y joyas y aprovecharos de auténticos chollos, gracias a las ofertas que periódicamente ofrece la tienda. ¿Hace mucho que no dejas que tu Dual Shock se pierda en los menús de PS Store? Pues aprovecha la ocasión y descubre todo lo que este inmenso bazar puede ofrecerte.



ROCKET LEAGUE

FUE LA GRAN SORPRESA DEL VERANO DE 2015

y casi dos años después sigue siendo uno de los títulos más descargados y jugados de PS Store.



+ DE 50 APLICACIONES

PARA PS4 ESTÁN DISPONIBLES EN PS STORE

Televisión en vivo, información deportiva, conciertos, video club online, editores de vídeo y foto, seguridad online... Desde Netflix a YouTube.

350 TÍTULOS

EXCLUSIVOS DE PS4

No encontrarás en ninguna tienda física una oferta tan amplia de juegos. Recuerda que todos los juegos que se lanzan para PS4 tienen su correspondiente versión en PS Store y que la tienda virtual nunca, nunca, se queda sin stock. Si buscas un juego concreto para PS4, aquí lo vas a encontrar seguro.



La perfección de la imperfección

Borja Abadie
@BorjaAbadie

Llevo desde la época del Spectrum dándole a esto de los videojuegos. Sí, ya lo sé, eso sólo demuestra dos cosas: una es que ya soy bastante viejuno y la otra es que tengo un vicio que ya me vale. El caso es que, durante todos estos años, he jugado a cientos de videojuegos y he presenciado los distintos avances tecnológicos que se han ido produciendo con cada nueva generación. Desde los tiempos de *Manic Miner* hasta la llegada de los videojuegos en 3D las representaciones de los héroes y heroínas en esta industria se limitaban a píxeles que, en el mejor de los casos, conseguían dejarnos entrever cierto realismo.

En la mayoría de ocasiones, sin embargo, la cosa se limitaba a unos monigotes que sólo nos invitaban a imaginar cómo serían esos personajes en la realidad. Aún así, las carátulas de aquellos juegos, o las imágenes promocionales que acompañaban sus lanzamientos, sí que solían estar protagonizadas por actores reales o, en el "peor" de los casos, por las excelentes ilustraciones de genios del lápiz como el español Alfonso Azpiri, por poner un ejemplo.

El caso es que las chicas y chicos de cuerpos explosivos que rozan la perfección siempre han sido los protagonistas de nuestros videojuegos favoritos. Hay excepciones, como en todo, pero la realidad es que en la mayoría de ocasiones hemos visto mujeres de bustos generosos con cinturas de avispa y hombres repletos de músculos y perfil griego. Pero esto no es algo que sólo sucediese por aquellos tiempos. Ni mucho menos. Es más, los avances en gráficos han propiciado que este tipo de personajes se prodiguen incluso más en nuestros días. Desde los gigantescos pechos triangulares de Lara Croft en aquel primer *Tomb Raider* de 1996 pasando por la esbelta figura de Jill Valentine, la tableta de Solid Snake, la testosterona en vena de Kratos o la sonrisa de anuncio de Nathan Drake, todos han rozado la perfección. Ojo, que ya no estoy hablando de la sexualización de algunos personajes, del machismo o de cuestiones similares. Por supuesto, hay montones ejemplos de esta lacra, como los pechos crecientes de Lara en cada entrega, la ropa interior de Chun-Li, las faldas menguantes de las luchadoras de *Dead or Alive* o las pintas de Dante en el nuevo *DmC*. No es eso a lo que me refiero. De lo que estoy hablando es de esa falsa perfección que inunda los videojuegos, sean o no personajes sexualizados.

UN DIENTE "MAL COLOCADO" ABRE MUCHO MÁS LAS PUERTAS DEL REALISMO Y DE LA EMPATÍA QUE MILLONES DE POLÍGONOS O EL 4K.

Sin embargo, jugando a *Horizon: Zero Dawn*, el excelente RPG de Guerrilla Games, me llevé una grata sorpresa que ha inspirado toda esta reflexión. Como sabéis, el juego tiene un apartado gráfico realmente espectacular. El grado de realismo es tan bestial que hemos visto imágenes tomadas con el Modo Foto que quitan el hipo. Detalles como las escenas reflejadas en los ojos de los personajes también son para quedarse boquiabiertos. Sin embargo, lo que me sorprendió realmente, fueron los dientes de Aloy, la heroína del juego. Seguro que hay dentaduras descolocadas en otros juegos como recurso de fealdad, pero aquí se trata de unos pequeños cambios en el tamaño y en la colocación de algunos dientes de Aloy. Parece un detalle chorra, pero nunca había visto un recurso similar en otro juego. Lo extraño es que consigue que el realismo de Aloy sobrepase todo lo que habían exhibido otras aventuras. Las dentaduras perfectas están muy bien, pero, reconozcámoslo: ¿qué posibilidades hay de que el 99,9% de los protagonistas de videojuegos tengan "piñatas" impecables? Ya os lo digo yo, ninguna. A mi modo de ver, un diente "mal colocado" abre mucho más las puertas del realismo y de la empatía que todos los polígonos y el 4K que puedan reunirse en un juego. Son estos detalles de imperfección, tan humanos, los que en realidad iluminan el camino hacia la perfección y el realismo en la industria.

El efecto Andromeda

Alberto Lloret
@AlbertoLloretPM

Estas navidades hará ya 10 años que intenté, sin éxito, zambullirme en el primer *Mass Effect* (en su versión Xbox 360). Lo intenté aún sabiendo que nunca me han atrapado en exceso las epopeyas espaciales, con la excepción de "Star Wars". ¡Oh, sacrilegio! Es una cuestión de gustos, nadie es perfecto. Pero lo intenté, motivado por las buenas críticas y su enfoque shooter RPG.

Ya entonces el juego me pareció bastante tosco para ser un shooter en tercera persona, por mucho toque RPG que le metieran y, aunque con destellos de calidad, tampoco me pareció nada del otro mundo en parcelas como las animaciones, faciales incluidas, bastante toscas para la época. Nada especialmente grave para que el juego lograra forjarse un nombre y, con sus dos secuelas posteriores, convertirse en una leyenda entre los amantes del género/ambientación.

Así llegamos a 2017, año en que se lanza *Mass Effect Andromeda*, un punto y aparte tras concluir la historia del comandante Shepard. Un par de semanas antes de su lanzamiento, Electronic Arts, a través de su servicio EA Access, dio acceso a las 10 primeras horas de juego, aireándose así algunos bugs y defectos gráficos que no han caído muy bien entre ciertos sectores de fans de la saga, y que van desde unas locas animaciones a la hora de andar a una histriónica expresividad facial. Hasta yo he hecho alguna gracia con el tema en redes sociales por lo hilarantes que resultan algunos de estos fallos.

Pero, ¿qué juego "gordo" de la última década no ha tenido fallos de este tipo? Cuanto más grandes son las dimensiones y ambiciones de un título, más fácil es que aparezcan. Voy a poner sólo un ejemplo, aunque hay cientos. ¿Quién no recuerda a la mujer burro de *Red Dead Redemption*? ¿O sus caballos voladores o invisibles? ¿Y los hombres "puma" que corrían a cuatro patas? Son sólo algunos de los glitches, fallos y bugs que tuvo el juego en su estreno... y que PARA NADA le han impedido ser la obra maestra que es. No está de más recordar que tan solo salió tres años después que el primer *Mass Effect* en Xbox 360, época en la que las redes sociales no tenían el peso actual.

Volvamos al presente. Sólo han pasado siete años desde que se lanzó *RDR*, pero muchas cosas han cambiado en el mundo. Una de ellas, el peso que han cobrado las redes sociales y su poder para "viralizar" (palabra que detesto, todo sea dicho) un simple vídeo, sonido, imagen o texto. Imaginad por un momento que *RDR* saliera ahora y que estos fallos salieran a la luz unas semanas antes del lanzamiento. Sabiendo lo que sabéis del juego... ¿sería suficiente para cambiar vuestra opinión sobre su calidad? ¿Llegarían a ser tan graves estos defectos como para penalizarle?

Ahora, aplicad esa misma idea a *Mass Effect Andromeda*. ¿Se han cargado en exceso las tintas antes del lanzamiento? ¿Pueden algunos medios haberse visto influidos por esta corriente negativa? Ojo, que no estoy diciendo que el juego sea bueno o malo: no sé si las misiones secundarias son tan repetitivas como se dice, si el interfaz es verdaderamente tan malo o si los planetas son tan bellos como para que merezca la pena explorarlos a fondo. Sólo digo que, quizá, todo este ruido previo puede haber influido más que en otros casos. Ruido que no hubo con los anteriores, aunque algunos de estos fallos llevan en la serie casi desde sus inicios, ya sea en forma de cuellos que giran más allá de lo físicamente posible o una inestable tasa de frames por segundo (en *ME3*).

Asentados estos polvos y aquellos lodos, tras el lanzamiento he visto comentarios de todo tipo. Desde voces que lo ensalzan y quitan hierro al asunto, a otras más críticas que echan por tierra cualquier atisbo de virtud que pudiera tener. Repito, no soy fan de la serie y en el fondo me da igual... pero visto desde la distancia, creo que una vez más la gente se ha dejado llevar por la corriente "hater" instalada en el mundo del videojuego. Quizá por las expectativas de un juego excelente, cuando el resultado ha sido notable. Quizá, porque se esperaba más del debut de *ME* en la "ya-no-tan-nueva-generación". Pero, aún con todo, para mí lo realmente penalizable tanto en *Mass Effect: Andromeda* como en cualquier otro lanzamiento actual, es que se juegue por sistema la baza del "ya lo parchearemos más adelante", cuando realmente debería ser el último recurso, simplemente por respeto a los compradores.

CUANTO MÁS GRANDES SON LAS DIMENSIONES Y AMBICIONES DE UN TÍTULO, MÁS FÁCIL ES QUE APAREZCAN LOS FALLOS DE ESTE TIPO.

VIDEO

EL DESTINO DEL SISTEMA SOLAR EN NUESTRAS MANOS

DESTINY 2

LA EVOLUCIÓN EN SUS TRES PRIMEROS AÑOS

LA PRIMERA ENTREGA DE *DESTINY* llegó en septiembre de 2014. En un principio, la fórmula de juego fue muy criticada por la escasez de contenido que ofrecía y por su sistema de mejoras, "looteo" y evolución de nuestro guardián. Sin embargo, con el paso de las distintas expansiones, el sistema ha evolucionado y la oferta disponible a día de hoy no sólo es mucho más amplia sino que la evolución y el "looteo" son más justos con el jugador.

LA PROFUNDA OSCURIDAD. En esta expansión teníamos que acabar con Crota, el líder de la colmena afincado en la Luna. Incluía nuevo equipo, nuevas misiones, una nueva incursión y 3 mapas para el multijugador.



La Legión Roja será el poderoso ejército al que tendremos que enfrentarnos en esta secuela.

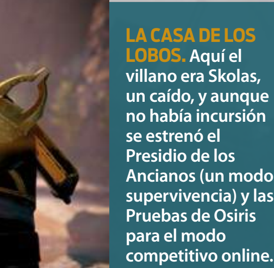
Los cabal, a los que ya nos enfrentamos en Marte, invadirán la Tierra en esta segunda entrega.

Destiny 2 era un secreto a voces que, finalmente, Bungie ha confirmado con la publicación del primer tráiler cinemático del juego, que llegará a PS4 el próximo 8 de septiembre. Guardianes, preparad vuestra luz porque se avecinan tiempos oscuros para la Tierra.

PS4 | BUNGIE (ACTIVISION) | SHOOTER MMO | 8 DE SEPTIEMBRE

Destiny, el shooter multijugador de Bungie y Activision aparecido en 2014, no ha estado exento de polémica. Casi nadie puso en duda su calidad jugable, pero la escasez de contenido en los primeros meses y los múltiples contenidos descargables que han aparecido estos años no han gustado a todos. El caso es que la comunidad de jugadores es muy nutrida y, a día de hoy, más de un millón de guardianes se lanzan a la aventura cada día. Por eso no es de extrañar que la segunda entrega de la saga estuviera en camino.

El argumento nos colocará en mitad del desastre. Todo lo que conocíamos, desde nuestra querida Torre pasando por la última ciudad de los humanos y terminando por el propio Viajero, ha caído a manos de la Legión Roja, un grupo de cabales liderado por el comandante Ghaul. El Viajero, aquella esfera gigante que protegía a los humanos, jugaba un papel fundamental. Por un lado, nos otorgaba los poderes de la luz (las habilidades mágicas de nuestros guardianes) y, por otro, también creó los espectros, las IA que nos revivían al morir, que pirateaban los sistemas a los que accedíamos, nos daban pistas, etc… ¿Significa esto que nuestros compañeros no podrán revivirnos? Habrá que esperar hasta el 18 de mayo para conocer estos y otros detalles jugables de esta nueva aventura. La destrucción de la Torre supone que tampoco dispondremos del arsenal que tanto trabajo nos había costado reunir en estos años de juego. Así, como supervivientes huidos, tendremos que explorar nuevos y misteriosos mundos del sistema solar en busca de poderes a estrenar y de armas con las que hacer frente a esta nueva amenaza y así recuperar nuestro hogar. Nos veremos obligados a luchar como guerrilla, en lugar de tener »



LA CASA DE LOS LOBOS. Aquí el villano era Skolas, un caído, y aunque no había incursión se estrenó el Presidio de los Ancianos (un modo supervivencia) y las Pruebas de Osiris para el modo competitivo online.



EL REY DE LOS POSEÍDOS. La primera gran expansión incluyó tres subclases para los guardianes, una incursión, armas, armaduras y cambios en el sistema de luz con el que mejorar a nuestros héroes.



LOS SEÑORES DE HIERRO. Otra gran expansión que sí que ofrecía contenidos que valían la pena, como la incursión de La Furia de las Máquinas, un nuevo mapeado, montones de objetos de equipo...



Cayde-6, Ikora Rey y Zavala volverán a repetir liderazgo de la vanguardia en esta nueva entrega de la saga.





Entre las armas disponibles hemos visto clásicos de la Vanguardia, pero también novedades de Omolon, Suros...

un centro organizado para la resistencia (la torre). Además, como pudimos ver en el tráiler, los guardianes han quedado divididos en dos grupos: Cayde-6 e Ikora Rey por un lado y Zavala, Lord Shaxx y hasta el usurero de Xûr por el otro.

Destiny 2 promete ampliar en todo la propuesta jugable de la primera entrega, pero manteniendo su esencia como shooter multijugador masivo.

El ejército de la Legión Roja cabal contará con una buena colección de nuevos enemigos. El líder de los cabal, Ghaul, tiene todas las papeletas para ser el jefe final de la historia de esta nueva entrega. También pudimos ver una especie de perros cabal con garras metálicas, que prometen convertirse en un quebradero de cabeza y unos soldados cabal equipados con escudos de energía y un aspecto temible.
En una escena también pudimos apreciar una batalla entre naves de la vanguardia y de la flota cabal, algo que nunca se había mostrado en los tráilers de la primera entrega. ¿Significa eso que disfrutaremos de batallas espaciales y no sólo utilizaremos la nave para viajar de sitio a sitio en los tiempos de carga? No sería del todo descabellado, teniendo en cuenta que Bungie lo tuvo como idea durante el desarrollo del juego original.
También hemos podido ver nuevas armas, como un rifle Omolon que lleva uno de los cazadores, uno de los fabricantes menos sobreex-

UNA EDICIÓN PARA CADA TIPO DE GUARDIÁN



ESTÁNDAR. Esta edición incluirá el juego en formato físico por 69,99 €. Eso sí, esperamos que Bungie haya aprendido la lección y que el juego venga con más contenidos de los que hizo gala el original.



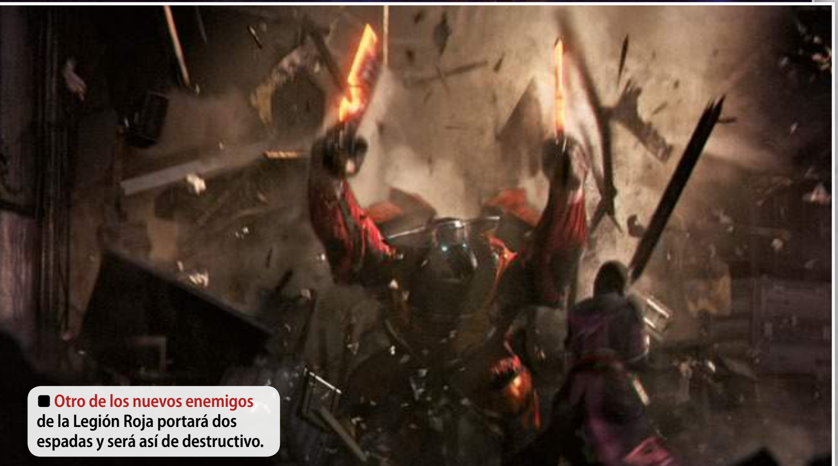
CON PASE DE TEMPORADA. Esta edición, sólo digital, estará formada por el juego y el pase de temporada con las dos primeras expansiones (ver cuadro de la siguiente página) por 99,99 €.



DIGITAL DELUXE. La edición premium en la tienda digital estará compuesta por el juego, las dos expansiones del pase de temporada y tres "recompensas" para el juego: un gesto para nuestro guardián, un emblema de los cabal y una espada de leyenda. Todo, por 109,99 €.



Cazadores, hechiceros y titanes serán, salvo sorpresa de última hora, las tres clases disponibles.


Otro de los nuevos enemigos de la Legión Roja portará dos espadas y será así de destructivo.

ESTA SERÁ LA TEMÁTICA DE LAS EXPANSIONES

DESTINY 2 aún no ha visto la luz y ya se han anunciado dos expansiones. Investigando, no hemos podido evitar descubrir qué podría depararnos cada una. La primera tiene el logo de los discípulos de Osiris. No sabemos si incluirá contenidos online relacionados con las pruebas de Osiris, pero seguro que tendrá misiones de campaña. La segunda tiene el logo del Estratega, así que quizás nos embarquemos en una aventura con Rasputín en la que descubrir sus secretos.




LAS PRUEBAS DE OSIRIS EN DESTINY 1


RASPUTÍN, LA IA DEL ESTRATEGA, EN DESTINY 1

plotados en *Destiny*, una escopeta de Suros inédita. Tampoco faltarán clásicos, como el As de Picas que luce Cayde-6 en todas las escenas de combate. Resulta llamativa la aparición de armaduras y armas de la Vanguardia, la Nueva Monarquía o la Ira de la Reina, mientras que no hay ni rastro de otras facciones como la Secta Guerra Futura o la Órbita Muerta. Además, Bungie ha prometido que *Destiny 2* estará más abierto a todo tipo de jugadores, lo que esperemos que no se traduzca en una simplificación de los elementos jugables y, quizás sí, de los menús o el sistema de progresión de nuestros guardianes. Así, habrá actividades para todos los gustos: nuevos modos, viejos clásicos y el Crisol (el modo competitivo en el que nos enfrentamos a otros guardianes) tendrá nuevos mapas y tipos de partida. Bungie también ha asegurado que podremos personalizar a nuestro personaje con más opciones que nunca para mejorar nuestras habilidades.

Los usuarios de PS4 gozaremos de contenido anticipado, que podremos jugar de forma exclusiva hasta otoño de 2018. Además, todos aquellos que reserven cualquiera de las ediciones tendrán acceso anticipado a la beta, que llegará para todos los usuarios de PS4 a lo largo del verano. Ya se han anunciado las dos primeras expansiones. Aún no tienen nombre, pero sabemos que la primera, que podría llegar en invierno de este año, estará ambientada en los discípulos de Osiris. Teniendo en cuenta que el argumento girará en torno a la formación de un equipo con los mejores guardianes, no nos extrañaría que el mismísimo Osiris se pringara de una vez y cogiera las armas para ayudarnos. La segunda, que podría lanzarse en la primavera de 2018, se centrará en Rasputín, una de las IA encargadas de proteger a los humanos frente a la oscuridad. El apartado técnico, aunque aún no se hayan mostrado imágenes más allá de un tráiler cinemático, prometen tener un nivel muy superior al de la primera entrega. No en vano, ya no habrá versión de PS3, sino que Bungie ha centrado el desarrollo de *Destiny 2* en la nueva generación de consolas. Además, seguro que en PS4 Pro disfrutaremos de mejoras.



LIMITADA. Esta edición en formato físico incluirá todos los contenidos de la edición digital deluxe, el juego en una caja metálica y una caja de temática cabal con un cuaderno con secretos del imperio cabal, un plano, imágenes de postales y peones del ejército cabal por 104,99 €.



COLECCIONISTA. La edición más "bestia", también en físico, llegará con todos los contenidos de la edición limitada y una bolsa de la frontera convertible en mochila, una funda para una tableta, un cargador solar USB, un paracord y una manta solar por 249,95 €.



AGENTS OF MAYHEM

RUFIANES CONTRA SUPERVILLANOS

Seúl, capital de Corea del Sur (no confundir con la norteña, donde gobierna Kim Jong-un), va a convertirse en un caótico campo de batalla. Allí, una dudosa selección mundial de superhéroes le cantará las cuarenta a una organización de aún más dudosa condición.







La flor de loto que llevan los agentes remite a la de *Saints Row*. ¿Un mero guiño o hay algo más?



El Doctor Babylon, ministro del orgullo, será nuestro némesis... pero no es quien mueve todos los hilos.

PS4 | **VOLITION (DEEP SILVER)** | **ACCIÓN** | **18 DE AGOSTO**

Conocido por *Red Faction* y, sobre todo, *Saints Row*, Volition lanzará este año su primera IP original desde que fuera adquirido por Deep Silver tras el cierre de THQ: *Agents of Mayhem*. El 18 de agosto podremos hincarle el diente, lo que contribuirá a engrosar un verano más prolífico de lo habitual, en el que también llegarán *Sombras de Guerra*, *Yakuza Kiwami*, *Sonic Mania*, *Valkyria Revolution*... Hace unos días, asistimos a una presentación del juego en Londres y pudimos catar cinco misiones. Aunque es una saga de nuevo cuño, habrá muchas reminiscencias de *Saints Row*, en especial de la cuarta entrega, cuyos superpoderes se han transferido en cierta medida. De hecho, ambas series se desarrollan en el mismo universo, habrá cierta simbología compartida y hasta nos encontraremos con algún que otro mafioso de Stilwater.

Los superhéroes están muy de moda, y Volition se ha inspirado en su vertiente de cómic para edificar el juego, que se ambientará en la ciudad de Seúl, en un clima de guerra mundial, después de que una organización llamada Legión (siglas inglesas de la "Liga de los caballeros malignos dedicada a arrasar naciones") haya lanzado un ataque a escala global para hacerse con el poder. Enfrente, estará Mayhem ("Agencia multinacional para la caza de los genios malvados"), la organización protagonista, formada por una docena de antihéroes de diferentes países, que seguirán las órdenes de Persephone Brimstone, una desertora del bando enemigo. El objetivo será dar caza al Doctor Babylon, uno de los ministros de Legión, que ha descubierto el secreto de la materia oscura y que actúa bajo las órdenes de alguien que se hace llamar Morningstar (Lucero del alba). Así, la historia estará contada de una forma muy peculiar, con vistosas escenas de dibujos animados entre misión y misión. A eso, se sumarán los numerosos diálogos "in game". Cómo no, el humor será una constante, con guiños a cualquier tema imaginable: "Bola de Dragón", *Street Fighter*, Motorola...

La aventura será un sandbox en tercera persona, con un gran protagonismo de los disparos y los poderes especiales. La principal »

HÉROES DEL DESENFRENO

VOLITION es uno de los estudios más disparatados de la industria, y cada nuevo juego que saca no hace más que acentuar su locura. *Saints Row* empezó siendo un *GTA* desenfadado, pero con sus últimas entregas derivó en el dislate total, hasta convertir al líder de los Saints en presidente de Estados Unidos o llevarnos al infierno para combatir a Satanás. *Agents of Mayhem* seguirá por esa ruta, con influencias de videojuegos, series o cómics que no se toman en serio.



SAINTS ROW. Aunque es una nueva IP, habrá muchos guiños a la anterior saga de Volition, como la presencia de Pierce Washington como héroe jugable.



SERIES DE LOS 80. El último tráiler del juego está presidido por la mítica música de "El Equipo A" y por la de "El Coche Fantástico". Habrá guiños a ambas.



CÓMICS Y PELÍCULAS. Los antihéroes de *AoM* son un espejo de los que hemos visto en productos como "Guardianes de la Galaxia" o "Escuadrón Suicida".



El humor gamberro estará a la orden del día. Daisy distará de ser una mujer con buenos modales.

Deslizarse hacia un lado será un movimiento muy útil, tanto en tierra como en mitad de un salto.

Fortune, Hollywood y Hardtack (de arriba a abajo) son tres de los personajes que ya hemos catado.

peculiaridad es que controlaremos a un equipo de tres personajes, entre los que podremos cambiar de forma instantánea. Cada uno estará especializado en un arma y contará con una habilidad y un superpoder de uso limitado, así como con fortalezas y debilidades pasivas. Por ejemplo, la pirata Fortune usará dos pistolas de energía y el marine Hardtack dispondrá de una escopeta, en tanto que el actor Hollywood usará un rifle de asalto y la inmunóloga Rama disparará un arco. Por su parte, la militar Braddock empleará un fusil y un cuchillo, mientras que la patinadora Daisy cargará con una ametralladora, el yakuza Oni usará una pistola semiautomática. Habrá hasta un ninja y un forzudo soviético... En resumen, cada personaje será muy suyo, y habrá que combinarlos sabiamente al formar la escuadra, pues el manejo será variable. Por ejemplo, algunos tendrán una esquiva lateral y otros, camuflaje.

Los tiroteos serán frenéticos, los escenarios estarán plagados de elementos explosivos, para que hagamos que todo vuele por los aires y el plataformeo jugará un papel fundamental con el triple salto. Algunos de los per-









■ Hardtack será bueno en el cuerpo a cuerpo, gracias a su escopeta y a un gancho para atraer a los rivales.

sonajes serán capaces incluso de impulsarse en las paredes para llegar más alto. En relación con eso, los poderes serán relativamente mundanos y, para evitar lo que sucedió en *Saints Row IV*, no habrá vuelos sin motor, así que los vehículos jugarán un papel importante. Visto el último tráiler, sería raro que no haya algún homenaje a KITT, el Coche Fantástico... Eso sí, su manejo nos ha parecido bastante estándar, con un botón para el turbo y otro para derrapar, al margen del acelerador y el freno. Para dar un poco de variedad, también habrá algunas mecánicas de pirateo, de modo que tendremos que detener algunos indicadores circulares en dos puntos exactos. Las misiones estarán muy bien delimitadas, pero podremos ir adonde queramos. Seúl, que tendrá el sobrenombre de "la ciudad del mañana", contará con una extensión generosa y estará plagada de dispositivos apocalípticos y guaridas subterráneas, lo que invitará a explorar sus calles de pe a pa.

Además, habrá ciertos elementos roleros, empezando por el daño numérico, que variará según si acertamos o no en una parte vital del cuerpo. Nuestros agentes podrán subir hasta nivel 40 y, a priori, no será necesario que todos estén a la par para superar una misión, aunque habrá que ver qué opinan los jefes finales al respecto. Habrá personalización y podremos mejorar tanto a los agentes como el equipamiento. A medida que avancemos en la aventura desbloquearemos, en el Arca, nuestra base de operaciones, nuevos recursos para sembrar el caos. Además, habrá elementos coleccionables, como cristales y trozos de tecnología, que darán acceso a nuevos objetos. Eso sí, no saldrá gratis y convendrá recoger todos los billetones que suelten los enemigos.

La historia estará narrada de forma peculiar, con vistosas escenas de dibujos animados entre misión y misión.

Volition ha creado un nuevo motor para la ocasión, aprovechando que éste es el primer título que lanza sólo para la actual generación, ya que *Saints Row IV* también tuvo versión para la anterior. Eso no quita que vaya a ser continuista y que tanto el colorido »

MORTADELO Y MAYHEMÓN, AGENTES SECRETOS

LAS MÚLTIPLES FACETAS JUGABLES de *Agents of Mayhem* recuerdan, por momentos, a los disfraces de cómic de Mortadelo. El juego contará con doce personajes controlables, lo que permitirá enfocar las misiones de formas muy variadas. Cada uno contará con su propia personalidad y se han grabado diálogos específicos para que cada uno reaccione de una manera única a las vicisitudes de cada misión. La filosofía recuerda a *Battleborn*, con alguna que otra peculiaridad.



ARMAMENTO. Cada personaje tendrá un arma, un gadget y una habilidad distintos. Se podrá cambiar libremente entre los tres integrantes del equipo.



DISPAROS. El planteamiento será el de un shooter en tercera persona, con elementos roleros como subidas de nivel o daño reflejado numéricamente.



VERTICALIDAD. Todos los personajes dispondrán de salto triple y el mundo abierto estará pensado para sacarle partido. No todos serán igual de ágiles.



PERSONALIZACIÓN. Podremos cambiar los diseños de los personajes y mejorar las armas, pero con límites, para no "romper" la experiencia.



PERSONAJES A GOGÓ

LOS DOCE AGENTES DE MAYHEM no serán los típicos "buenazos", pero tendrán que cooperar para acabar con Legión.

Hammersmith, un diseñador de armas con aires de Alfred Einstein, será uno de los duros jefes finales.

como las luces de neón vayan a seguir teniendo un gran protagonismo. De primeras, lo que más llama la atención son las escenas de dibujos animados, que aportarán un toque muy distintivo entre misión y misión, incluso con parodias de telediarios. El diseño de los personajes también será muy resultón, aunque no se aleja demasiado de lo que hemos visto en *Battleborn* u *Overwatch*, juegos con los que *Agents of Mayhem* comparte filosofía visual y jugable. Para que puedan lucir palmito, al usar las habilidades especiales habrá pequeños parones de la acción en los que la cámara se acercará para que los veamos en todo su esplendor. Asimismo, la ciudad de Seúl promete ofrecer entornos variados y, sobre todo, con un diseño de niveles muy vertical, para darle coba al triple salto.
En lo sonoro, Volition es un estudio al que le encanta tirar de melodías famosas para acentuar el tono de parodia y no parece que ésta vaya a ser una excepción. Si nos atenemos al tráiler que pudimos ver en el evento de presentación, escucharemos los míticos temas de "El Equipo A" y "El Coche Fantástico", que vienen que ni pintados para la ocasión. Por cierto, ¿no os recuerda Hardtack a Mister T? Durante una de nuestras partidas, también pudimos escuchar a Hollywood gritando "kame hame ha", cual Son Goku. Otro aspecto destacable del audio es que, al menos en la versión original, cada personaje tendrá el acento que cabe esperar de la gente de su país. Por ejemplo, Persephone hablará con un marcado acento francés, Rama mostrará un claro deje indio y Oni será un japonés de pura cepa.

Volition ha ido a lo seguro con *Agents of Mayhem*, que recuerda bastante a *Saints Row*, sólo que dando el salto definitivo al ámbito de los superhéroes. Ahora bien, la propuesta jugable es muy consistente, con su terna de personajes simultáneos, su triple salto o la recuperación de los vehículos. A todo esto hay que sumar un estilo visual que deja grandes momentos, como las escenas de dibujos animados que sirven de nexo entre misiones, y un humor que poco tendrá que envidiarles a las películas de Marvel. Pronto, la Agencia os llamará a filas. Atentos.

***Agents of Mayhem* recuerda bastante a *Saints Row*, sólo que dando el salto definitivo a las historias de superhéroes.**

"CÓMICS Y DIBUJOS ANIMADOS HAN SIDO UNA INSPIRACIÓN"



KATE NELSON
Productora de *Agents of Mayhem*

Durante la presentación del juego en Londres, pudimos hablar con una de las máximas responsables de *Agents of Mayhem*, la productora Kate Nelson, que nos explicó algunas de las ideas que dan sentido a esta alocada aventura.

¿Cuál es la principal diferencia con respecto a *Saints Row IV*, que también estaba basado en los superpoderes?
Aquí juegas con un escuadrón de tres agentes a la vez y las mecánicas pivotan alrededor de la necesidad de cambiar entre ellos. Otro elemento es la personalización, que en *Saints Row* se centraba mucho en la estética. Aquí, la personalización viene del lado de la jugabilidad. No puedes convertir a un francotirador en un tanque, pero sí enfocarlo en diversas direcciones.

El juego se ambienta en el mismo universo que *Saints Row*. ¿Cómo encaja?
Es un "multiverso", así que funciona como una realidad paralela. *Saints Row* y *Agents of Mayhem* son sagas separadas, pero, con ese planteamiento, podemos proponer, por ejemplo, qué pasaría en Stilwater en una realidad alternativa, con el personaje de Kingpin. Así tenemos libertad para adaptar las cosas a nuestras necesidades.

¿Cuál es la historia tras las organizaciones Mayhem y Legión? ¿Y quiénes son Morningstar y el Doctor Babylon?
No se sabe quién es Morningstar (risas). Es una misteriosa y maligna fuerza que está detrás de Legión. Persephone, la lideresa de Mayhem, era uno de los principales tenientes de Legión, pero desertó y su objetivo ahora es acabar con la organización. El Doctor Babylon es uno de los ministros de Legión. Hay siete en total, uno por cada pecado capital, y él es el del orgullo. El juego se centra en la idea de derrotar al Doctor Babylon, que es uno de los representantes de Morningstar y que tiene sus propios lugartenientes, muy estrafalarios.

¿Qué enfoque tiene la narrativa?
La peculiaridad de *Agents of Mayhem* es que la protagonista es una agencia con muchas personalidades trabajando juntas en la sombra. Por ejemplo, en la demo, oyes hablar de Friday, que es un cerebro de las comunicaciones. En el Arca, también tienes a Gremlin, experta en tecnología.

Entre misión y misión, hay escenas de vídeo con un estilo de dibujos animados. ¿De dónde proviene esa apuesta?
Una de las fuentes de inspiración ha sido la cultura del cómic, junto con los típicos dibujos animados del sábado por la mañana. Queríamos hacer dibujos adultos. Nos gustaba la idea de hacer diferentes modelos para los principales personajes y los villanos, contando la historia a través de esa vía. Lo que es el juego en sí también tiene un estilo "cartoon", pero más estilizado.

Hoy en día, hay un montón de "hero shooters", como *Overwatch* o *Battleborn*. ¿Cómo habéis planteado las diferencias entre los doce personajes jugables y qué dirías que diferencia a vuestro juego de esos otros?
Es interesante, porque el desarrollo se inició hace tiempo y esto se ha convertido en una tendencia. Creo que lo que nos diferencia es que la nuestra es una experiencia para un jugador. En esos juegos, no tienes necesariamente mucha historia en la que se profundice en quiénes son o qué buscan esas personas. Nuestro juego se centra en ese aspecto: quiénes son, cómo trabajan juntas y cómo pueden salvar el mundo.

¿Cómo funciona el sistema de puntos de experiencia?
Los agentes pueden subir hasta el nivel 40 y también como equipo, para que, por ejemplo, puedas tener un agente de nivel 20 y otro de nivel 1 con él. Cuanto más los subes, más contenido y habilidades hay.

¿Qué tipo de coleccionables encontraremos? Por ahora, en la primera partida, hemos visto sólo una serie de cristales.
Sí, esos cristales se convierten en núcleos que desbloquean nuevas habilidades para los agentes. Además, puedes recolectar ciertas piezas de basura tecnológica y, gracias al experto de la base, convertirlas en armas especiales, como, por ejemplo, una congelante. Si recolectas esos elementos, puedes obtener cosas así. También hay diseños para vehículos y cosas parecidas.

¿Qué cabe esperar de la conducción de vehículos? Porque, en *Saints Row IV*, acabaron por ser algo anecdótico, dado que podíamos, incluso, volar...
Sí, ésa es una de las cosas que la gente más comentó de *Saints Row IV*: los coches no eran necesarios porque podías volar por la ciudad. Cuando nos pusimos a trabajar en *Agents of Mayhem* y vimos lo que hacían los superpoderes en otros juegos, películas o medios, decidimos que queríamos minimizarlos un poco. Los agentes tienen tecnología que les otorga superpoderes, pero no pueden volar. Esta vez queríamos algo más "terrenal" y mantener la relevancia de los vehículos, a cuya IA le hemos dado su propia personalidad. Así, si chocas contra cosas o robas un coche, verás diferentes reacciones. Los coches van a ser muy divertidos, cada uno con su manejo o sus diseños desbloqueables.

¿Cómo funciona el nivel de dificultad? ¿Se selecciona para todo el juego o cada misión permite elegir entre varios?
Al principio de la aventura tienes acceso a diez niveles de dificultad y, una vez que lo acabas, hay otros cinco que lo hacen todo realmente complicado (risas). Es parecido a lo que hay en *Diablo*, donde hay un nivel recomendado en función de tu escuadra, pero tú pones el que quieras, según lo osado que seas. Cuanta más dificultad, mayores recompensas obtienes, por supuesto.

Los agentes tendrán la capacidad para encadenar hasta tres saltos. ¿Cómo afecta eso a la verticalidad del juego?
Nos enamoramos del triple salto. Vimos que encajaba muy bien con las medidas de la ciudad, así que decidimos que cada agente lo tuviera. Más allá de eso, algunos pueden deslizarse, mientras que otros llegan más o menos alto, por ejemplo impulsándose en la pared. El triple salto es el estándar del juego, porque queríamos explorar la verticalidad. En mi opinión, marca una gran diferencia en el combate, por ejemplo, para esquivar a los enemigos, impulsarte y caer a su espalda para dispararles o usar una habilidad especial desde el aire, como soltar granadas. Ahora echo de menos cuando no tengo el triple salto en un juego (risas).

Para *Agents of Mayhem*, habéis elaborado un nuevo motor gráfico. ¿Qué ventajas os ha dado respecto al anterior?
Ha sido genial trabajar en este motor. Nos ha permitido llevar más allá la experiencia acumulada con *Saints Row*, con una jugabilidad más vertical adaptada a un mundo abierto, con grandes armas y grandes momentos. El hecho de tener tiempo para crear un motor ha sido muy beneficioso, pues está adaptado al tipo de juegos que queremos hacer. Algunas áreas que se han beneficiado son, por ejemplo, las animaciones o las secuencias guionizadas. Hemos podido explorar cosas guays.

En el último tráiler, se han visto referencias a "El Equipo A" o "El Coche Fantástico". ¿Qué otras cosas podemos esperar para el juego final?
Hemos tirado mucho de la cultura del cómic y de los superhéroes, así como de series de los 80. Podéis estar seguros de que habrá muchas referencias de ese estilo...

UNIVERSOS YA EXPLO



Batman Arkham Knight

ACCIÓN | ROCKSTEADY STUDIOS

La ciudad de Gotham nunca ha lucido tan impresionante como en esta cuarta entrega de la saga. Podemos explorarla libremente y sin tiempos de carga, completar decenas de misiones secundarias, resolver enigmas, vuelven los más buscados, el batmóvil como coprotagonista, varios personajes controlables...



Dark Souls III

ROL DE ACCIÓN | FROMSOFTWARE

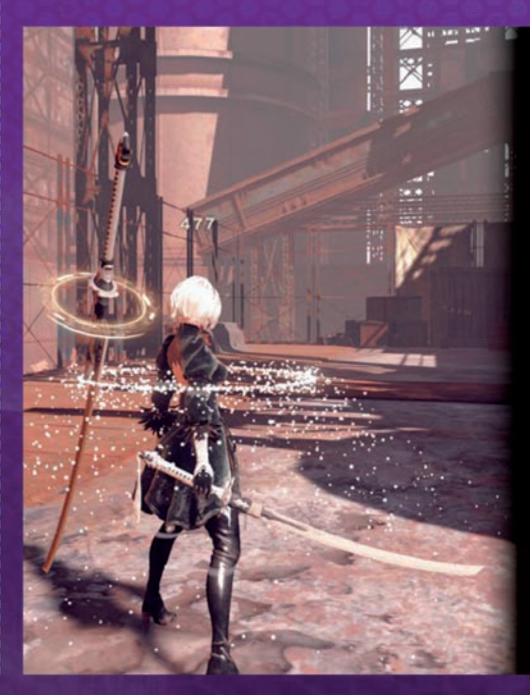
La vuelta de Hidetaka Miyazaki a la dirección nos ha dejado la mejor entrega de la saga, ofreciendo los aciertos de *Bloodborne* con el sabor de las anteriores entregas de los *Souls*. El diseño de niveles de su mundo abierto, Lothric, es de lo mejor que hemos visto.

Final Fantasy XV

ROL DE ACCIÓN | SQUARE ENIX

La saga ha dado el salto al mundo abierto para disgusto de algunos fans de las entregas lineales, pero el mundo de Eos nos ha convencido sobradamente. Buena parte de la culpa la tienen su libertad de acción, los paseos en chocobo o en el Regalia, los combates a lo *Kingdom Hearts* y sus cuatro protas.





NieR Automata

ROL DE ACCIÓN | PLATINUM GAMES

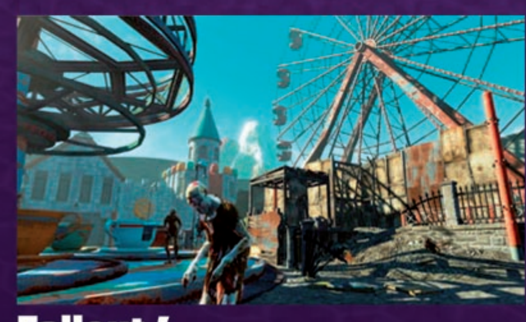
Uno de las grandes sorpresas del 2017 ha salido de la surrealista mente de Yoko Taro, artífice de la saga *Drakengard*. Su nueva obra mezcla un genial mundo abierto con combates facturados por los creadores de *Bayonetta*, secuencias de disparos al más puro estilo de los shoot'em up de los años 80 y 90, montones de misiones secundarias, secretos, distintos finales y una banda sonora bestial. Un universo que será recordado durante años.



Watch Dogs 2

ACCIÓN | UBISOFT

Tras una primera entrega que prometía más de lo que ofreció, esta secuela sí ha sabido dar con la tecla ofreciendo unos hackers con mucho más sentido del humor y una mayor variedad de situaciones de lo que vimos en el original. Además, su mapeado, una versión ficticia de la bahía de San Francisco es atractivo, alegre y colorido.



Fallout 4

ROL DE ACCIÓN | BETHESDA

Esta versión apocalíptica de Boston está repleta de mutarachas y otros engendros, pero sobre todo es un mundo abierto que desborda posibilidades, como la creación de asentamientos, combates, misiones...

RADOS...

La moda de los juegos de mundo abierto es una plaga en PS4, pero si mantienen el nivel de calidad de los títulos que aquí os mostramos por nosotros no hay problema. Nos unimos a la moda.



Horizon: Zero Dawn

ROL DE ACCIÓN | GUERRILLA

Los creadores de la saga *Killzone* nos han regalado una verdadera joya. Algunos sólo ven sus bondades técnicas, pero nada más lejos. Las aventuras de Aloy cuentan con unos combates geniales, un universo salvaje y apasionante, una dirección artística soberbia y una historia realmente atractiva. Ha nacido una nueva IP con un futuro brillante.



Grand Theft Auto V

AVENTURA DE ACCIÓN | ROCKSTAR

Las calles y alrededores de San Andreas destacan por ser uno de los mundos abiertos con más vida que jamás se hayan creado. Los disparos son la base, pero podemos hacer de todo: jugar al tenis, participar en carreras al estilo de Tron, robar bancos, volar, bucear...



The Witcher 3

ROL DE ACCIÓN | CD PROJEKT RED

Geralt de Rivia se ha convertido, por méritos propios, en uno de los personajes más aclamados de PS4. Esta tercera entrega tiene unos combates geniales, unos gráficos brutales, un universo muy rico y las mejores misiones secundarias que hemos visto en años.

Metal Gear Solid V

AVENTURA DE ACCIÓN | KONAMI

No será el juego perfecto si hablamos de su trama, pero los elementos jugables son de mucha calidad. Los escenarios de Afganistán y Angola no gozan del detalle de otras producciones, aunque la libertad con la que podemos afrontar cada una de las misiones compensa con crece sus defectos. Kojima se despide de Snake a lo grande.





Ghost Recon: Wildlands

ACCIÓN | UBISOFT

No es un juego revolucionario, y muchos le achacan su exagerado parecido con *The Division*, pero su mundo abierto es tremendamente variado, el cooperativo es genial y sus estratégicos combates enganchan.

Mass Effect: Andromeda

ROL DE ACCIÓN | BIOWARE

Puede que la trama y los personajes no sean tan memorables como en la trilogía original y está claro que tiene bastantes fallos técnicos. Sin embargo, como juego de mundo abierto, esta entrega tiene mucho que decir. La exploración es mucho más libre, el diseño artístico de los planetas es para quitarse el sombrero y los combates ofrecen muchas más opciones y poderes que nunca.

Y OTROS MUNDOS QUE



Days Gone

ACCIÓN/SUPERVIVENCIA | SIE BEND STUDIO | 2017

Los creadores de *Syphon Filter* volverán a la carga con esta aventura de mundo abierto que estuvo entre lo más aclamado del pasado E3. El enorme mundo de juego estará plagado por miles de zombis, que podremos derrotar optando por el sigilo o a tiro limpio. Además, contará con mecánicas de supervivencia.



Kingdom Come: Deliverance

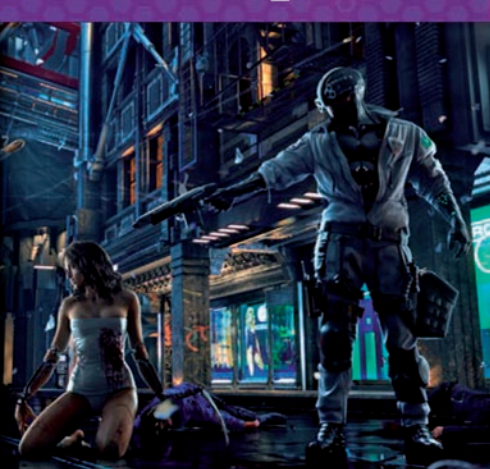
ROL DE ACCIÓN | WARHORSE STUDIOS | 2017

Uno de los títulos de rol más ambiciosos de los últimos tiempos nos llevará hasta el reino de Bohemia con una ambientación y hechos históricos. 16 piezas de armadura, decenas de armas, peleas a caballo o la necesidad de dormir serán algunas de sus virtudes.

Cyberpunk 2077

ROL | CD PROJEKT RED | SIN CONFIRMAR

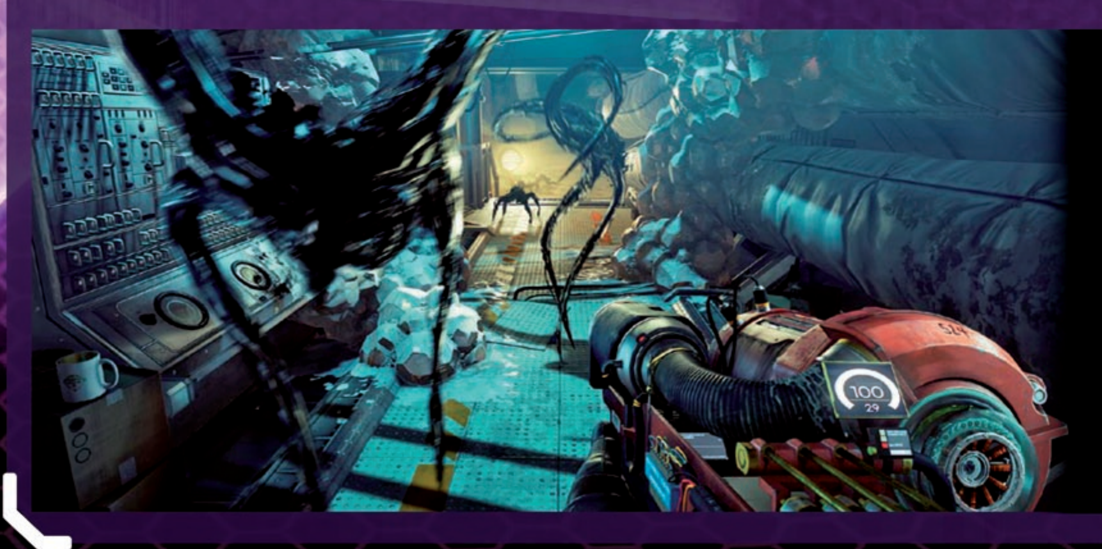
Night City va a ser un impresionante mundo abierto por el que deambular. El estudio polaco ya ha afirmado que será mucho más ambicioso que *The Witcher 3*, así que... Parece que tendremos vehículos (incluso voladores) para movernos por la ciudad, un argumento con varias ramificaciones y hasta un modo multijugador que promete ser revolucionario. Lo malo es que podría llegar en 2019.



Red Dead Redemption 2

ACCIÓN | ROCKSTAR | OTOÑO

La continuación de uno de los mejores juegos de PS3, llegará a finales de verano o en otoño. Rockstar sólo ha mostrado un pequeño tráiler, pero nos ha servido para comprobar que el apartado gráfico será bestial, que el ecosistema será mucho más elaborado (volverá la caza) y que, posiblemente, esté situado antes de los acontecimientos de la primera entrega, narrando las correrías de Marston cuando pertenecía a la banda de Dutch.



Prey

SHOOTER | ARKANE | 5 DE MAYO

La estación espacial Talos I será el escenario de esta nueva entrega de la saga. Morgan Yu será el protagonista, que tendrá que enfrentarse a una raza de aliens capaces de transformarse en objetos cotidianos como sillas, ceniceros... Nuestras decisiones moldearán la historia y nos encaminarán hacia uno de los múltiples finales.

LLEGARÁN...

El horizonte de PS4 durante los próximos meses está plagado de aventuras de mundo abierto con una pinta realmente prometedora.



La Tierra Media: Sombras de Guerra

ACCIÓN | MONOLITH | 25 DE AGOSTO

Una de las sorpresas de 2014 regresará este verano con una secuela que ampliará las posibilidades del sistema Némesis, que ya no se limitará a los enemigos, sino que también moldeará los escenarios. Además, visitaremos algunos de los lugares más emblemáticos del universo de Tolkien, como Minas Morgul, Barad-dûr, Gorgoroth...



Shenmue III

AVENTURA | YS NET | 2017

La continuación de una de las obras maestras de Sega avanza con paso lento para cumplir el sueño de miles de fans. Por supuesto, esperamos disfrutar de un gran mundo abierto repleto de vida y de tareas en las que enfrascarnos más allá de la venganza de Ryo.



Spider-Man

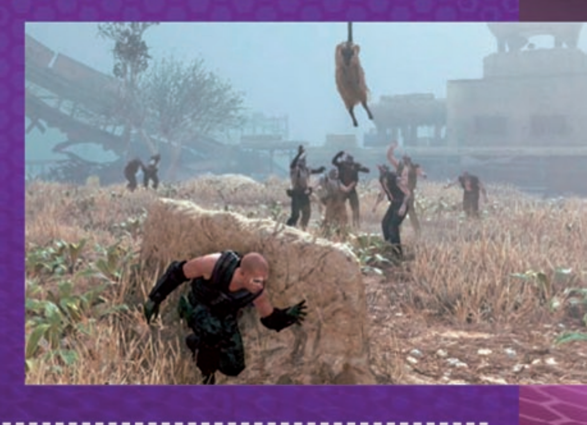
ACCIÓN | INSOMNIAC GAMES | SIN CONFIRMAR

Los padres de *Ratchet & Clank* deslumbraron en el pasado E3 con un teaser de su nuevo juego protagonizado por el Hombre Araña. Sabemos que será un mundo abierto, que el estudio goza de libertad para contar una nueva historia y que Spidey será más maduro.

Metal Gear Survive

ACCIÓN | KONAMI | 2017

El tráiler de la Gamescom no levantó mucha expectación, pero esta realidad paralela, en la que una especie de zombis inundan los escenarios de la quinta entrega de la saga, puede ser mucho mejor de lo que parece. Su modo cooperativo para 4 jugadores, desde luego, tiene muy buena pinta por ahora.





RiME

AVENTURA | TEQUILA WORKS | 26 DE MAYO

Su desarrollo ha sido complicado y ha estado plagado de obstáculos, que el estudio español parece estar superando con nota. Su nueva aventura mezclará un apartado artístico muy bello con la exploración de un mundo abierto y un protagonista principal: los puzles, que estarán basados en la perspectiva, la luz, el sonido...

ASÍ SERÁ EL FUTURO INMEDIATO DE LA REALIDAD VIRTUAL DE SONY

LA HORA DE PLAY

Después de llevar ya seis meses a la venta, PlayStation VR se prepara para demostrar que no es una moda pasajera y que la realidad virtual ha llegado para quedarse y para desempeñar un papel importante en el futuro inmediato de esta industria. Y tú, ¿ya sabes lo que se siente con PS VR?

Parece que fue ayer, pero PlayStation VR lleva ya seis meses entre nosotros. La realidad virtual de Sony superó pronto a sus competidores más directos (Oculus Rift y HTC Vive) y, aunque han tardado bastante en dar cifras de ventas, en Sony están contentos con cómo ha funcionado. En estos primeros seis meses, la compañía esperaba vender, a nivel global, un millón de dispositivos. Y no parece un objetivo nada descabellado teniendo en cuenta que, a finales de febrero, llevaban cerca de 915.000. Y ya tienen problemas de "stock" en algunos territorios.

A nivel local, nos consta que en España también están contentos con cómo ha funcionado PlayStation VR en nuestro país. Contentos e ilusionados por lo que vendrá. Más de 200 juegos están en marcha para PS VR y algunos de ellos están siendo desarrollados aquí, como el juego de terror *Mindtaker*, el "sandbox" superheroico *Megaton Rainfall* o *The Invisible Hours*, lo nuevo de Tequila Works.

Puede parecer que, tras *Resident Evil 7* (el primer juego "grande" compatible con PS VR al que cerca del 10% de los que lo han jugado, lo han hecho con el visor puesto), hayamos teni-

LOS MEJORES JUEGOS Y COMPLEMENTOS PARA DISFRUTAR DE PS VR

Ya desde su estreno, PlayStation VR contó con un catálogo variado que ha ido engordando con bombazos como *RE7* y actualizaciones para adaptar a PS VR otros juegazos como *DiRT Rally*. Desde luego si lo tienes ya, seguro que no te aburres.



RESIDENT EVIL 7 con PS VR es todavía mas "acongojante". Eso sí, los momentos de acción son más cómodos sin el visor.



BATMAN ARKHAM VR. Muchas veces hemos manejado a Batman pero nunca lo hemos sentido tan dentro como en *BA VR.*



UNTIL DAWN: RUSH OF BLOOD. Este juego de pistola "sobre raíles" es una de las experiencias más divertidas de PS VR.

YSTATION VR

do un bajón en lo que a lanzamientos de PS VR se refiere. Pero tranquilos, que en los próximos meses esta tendencia va a cambiar y de qué manera.

PlayStation VR ya nos ha sumergido en espeluznantes historias de miedo, vibrantes carreras de coches o batallas espaciales. Con PS VR hemos sido Batman y Lara Croft, nos hemos subido a un X-Wing o hemos desempeñado trabajos como oficinista o cirujano. Pero la indiscutible variedad de sus propuestas va a seguir creciendo en los próximos meses, como verás en las páginas siguientes. Empezando por el futurista shooter *Farpoint,* que viene con periférico propio y que tiene una pinta impresionante. Juegos "triple A" como *Gran Turismo Sport, Tekken 7* o *Final Fantasy XV* apoyarán esta tecnología, junto a un montón de títulos de nuevo cuño que, aunque sean menos conocidos, prometen sorprendernos igualmente. ¿Quién no querría visitar una especie de Parque Jurásico repleto de dinosaurios? ¿O pilotar la nave USS Enterprise? ¿Por qué conformarnos con salvar una ciudad de una invasión alienígena pudiendo salvar la Tierra entera? Todas estas propuestas y muchas más que aún no han sido anunciadas serán posibles gracias a PS VR. ¿Te lo vas a perder?



DIRT RALLY. 12,99 € cuesta el complemento que lo hace compatible con PS VR. Junto a *DriveClub VR,* lo mejor para conducir en VR.



STAR WARS BATTLEFRONT. La misión VR que nos pone a los mandos de un X-Wing es gratuita, aunque exige tener el juego.



RISE OF THE TOMB RAIDER. El modo Lazos de Sangre permite explorar la mansión Croft también con PS VR.

APLICACIONES, DEMOS Y JUEGOS GRATUITOS

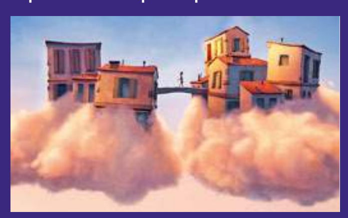
Aunque sea más barato que sus competidores, no vamos a negar que PlayStation VR supone un gran desembolso. Afortunadamente, en PS Store hay un puñado de experiencias gratuitas y demos, que nos permitirán probarlo "de gratis".



THE PLAYROOM VR. Seis minijuegos que pueden disfrutarse en compañía de otros tres amigos (el cuarto lleva el visor de VR).



KITCHEN. Además de la demo de *Resident Evil 7*, aún puede descargarse esta breve experiencia ideal para espantar a las visitas.



ALLUMETTE. Un maravilloso corto animado que, visto en un formato tradicional, no tendría la misma fuerza.



INVASION. Otro simpático corto animado que, con el visor de PlayStation VR puesto, resulta de lo más inmersivo.



COD: INFINITE WARFARE JACKAL ASSAULT. Te permite pilotar este icónico caza gratis, aunque no tengas *CoD: Infinite Warfare.*



BLU-RAY 3D. Aparte del modo Cine, con la última actualización ya podemos ver pelis en Blu-ray 3D en PS4 con PlayStation VR.





En *Farpoint*, distintos tipos de arácnido, robot y humanoide se disputarán nuestra carne.





PS4 | IMPULSE GEAR | FPS | 17 DE MAYO

FARPOINT

Olvida eso de "en el espacio nadie oirá tus gritos"... porque aquí lo que va a sonar, y bien fuerte, son los disparos y explosiones que te abrirán el camino de vuelta a casa...

Impulse Gear ya tiene casi a punto *Farpoint*, una de las exclusivas de PS VR más atractivas de esta primavera. Será un shooter de ambientación espacial, que nos pondrá en una difícil situación: sobrevivir en un planeta hostil y encontrar la forma de volver a casa tras ver como nuestra estación espacial, "El Peregrino", cae sobre el planeta por culpa de un extraño fenómeno conocido como la "anomalía". Esta premisa es común a ambos modos de juego, campaña individual y cooperativo, sin bien el desarrollo de ambos será distinto.

Jugando solos, tendremos que buscar supervivientes y llegar hasta la estación espacial. Un viaje repleto de sobresaltos en el que tendremos que aprender a derrotar a los distintos tipos de enemigo (desde arácnidos de distintos tamaños a robots de vigilancia o aliens armados con aspecto "humanoide"), así como aprender a utilizar las distintas funciones del nuevo mando Aim Controller: movernos utilizando su stick, descubrir la peculiaridad de las armas (algunas tienen munición infinita pero se calientan, otras tienen fuego secundario como un lanzacohetes...), escanear objetos, parapetarnos con el entorno, etc. Por su parte, el cooperativo nos permitirá unirnos a un amigo vía online, para completar distintas misiones... aunque todas orientadas a la acción pura y dura, a limpiar distintas zonas de enemigos. En este modo online podremos coordinarnos vía voz, así como revivirnos si uno de los dos cae (y, ojo, que habrá que tener cuidado con el fuego amigo).

En nuestras primeras partidas el juego nos ha gustado, pero principalmente por el Aim Controller. Como shooter, no hemos visto nada que no hayamos encontrado en otros títulos, incluso técnicamente... pero jugar con el periférico y el visor le añade un nuevo grado de "inmersión". Algo tan sencillo como levantar el arma, y mirar por "la mirilla" del arma virtual (para apuntar de forma más precisa), hace que nos metamos más en el juego y que todo resulte más natural (además, funciona muy bien). Faltan algunas incógnitas por despejar (duración, rejugabilidad....) pero, sin duda, todo "apunta" a que puede ser un gran refuerzo para PS VR.

IMPULSE GEAR, O CÓMO IMPULSAR LA RV

Este nuevo estudio especializado en VR nació en 2013, tras la disolución de algunos estudios como Zipper Interactive (creadores de *SOCOM*). De ese estudio proviene uno de sus fundadores, Seth Luisi. Entre todos sus miembros, aglutinan más de 40 años de experiencia, tanto en juegos para consola como para móvil. Sus oficinas están en San Francisco, y han nacido con una premisa muy clara: llevar las experiencias de juego "tradicionales" al terreno de la realidad virtual. Su primer título, *Farpoint*, es justo eso: trasladar toda la acción de un shooter subjetivo al terreno de la realidad virtual.



■ El modo cooperativo se ambienta en el mismo mundo, pero sus situaciones son distintas.

■ El pack con *Farpoint* y el Aim Controller se pondrá a la venta el 17 de mayo por 89,99 €.

■ Jugar con el Aim Controller dota al juego de una inmersión mayor. Apuntar con él es más intuitivo.

PACK CON EL NUEVO AIM CONTROLLER

Farpoint llegará a las tiendas también en un pack que, por 89,99 €, incluye el juego y el Aim Controller, un nuevo mando pensado para los shooters en realidad virtual. La esfera en uno de sus extremos permite su detección, por lo que apuntamos a los enemigos moviendo el periférico (levantarlo, por ejemplo, sirve para cambiar de arma). Lo cierto es que en nuestras primeras partidas ha resultado muy preciso y cómodo para jugar.

■ Nuestro viaje a la estación espacial caída nos llevará por cuevas, parajes desérticos y otros lugares.

■ El arsenal será variado, con rifles, escopetas, ametralladoras... Cada una tendrá rasgos distintos.





Así lucirá el interior de un BMW M6 GT3 .Con el visor de PS VR puesto, nos sentiremos como su estuviéramos dentro del coche realmente.

PS4 | POLYPHONY DIGITAL | VELOCIDAD | 2017

GRAN TURISMO SPORT

La velocidad es uno de los géneros que, en nuestra opinión, mejor puede sacar partido a PlayStation VR. Lo hemos visto en *DriveClub VR* y en actualizaciones de otros exponentes del género recientes (como *DiRT Rally* o *Trackmania Turbo*). Pero si hay un título que puede y debe apoyar a muerte esta tecnología, porque es una de las banderas del género y de la propia Sony, es *Gran Turismo*. Y aunque *GT Sport* es una entrega más enfocada hacia la competición Online (con dos grandes torneos, de Naciones y de Fabricantes, avalados por la FIA), podremos disfrutarlo también con el "casco" puesto (aunque no todo el juego).

***GT Sport* no tendrá la mareante cantidad** de coches, modalidades y opciones de las entregas de antaño, pero sí nos dejará con la boca abierta desde el punto de vista técnico (llegará optimizado para PS4 Pro y nos maravillaremos viéndolo en 4K y en HDR). Con PS VR se verá algo menos espectacular y aún está por ver qué modalidades serán compatibles (no lo serán todas) pero aún así seguro que alucinaremos viendo el interior de los coches reales (ya hemos visto el del Ford Mustang GT o el del BMW M6 GT3, por ejemplo) y con los alucinantes efectos visuales de circuitos ya confirmados como Willow Springs o Nürburgring. Y contará con un nuevo modo Foto llamado Paisajes, Editor de diseños...



Aunque aún no tiene fecha de salida, lo esperamos para este 2017. Unos pocos elegidos ya están probando una beta cerrada.

GT Sport Live nos permitirá asistir como espectadores a las carreras de los jugadores "pro" desde distintas cámaras. No sabemos si esto será compatible con PS VR.

VIDEO

PS4 | UBISOFT | AVENTURA | 30 DE MAYO

STAR TREK: BRIDGE CREW

Los fans de Star Wars ya pudieron hacer realidad su sueño de pilotar un X-Wing gracias a PS VR y *Star Wars Battlefront*. Pues los fans de Star Trek también tienen el mismo derecho, ¿no? Ubisoft va a hacer realidad sus fantasías "trekkies" con *Bridge Crew*, una aventura espacial exclusiva de VR en la que nos sumergiremos en este rico universo al mando de una nave de la Flota Estelar para completar distintas misiones, solos o cooperando con una tripulación compuesta por otros tres amigos. Aunque la profundidad y variedad de estas misiones está por determinar ya que aún no hemos podido probarlo, no nos negaréis que ponernos a los mandos de la USS Enterprise o la USS Aegis (sus respectivos puentes de mando estarán "clavados" a las pelis") tiene mucho encanto.





Realizaremos misiones al mando de naves míticas como la USS Enterprise.







Como si propio título sugiere, en Everything podemos serlo TODO. desde motas de polvo hasta planetas. Sólo así tomaremos conciencia de la grandeza del universo. Si puedes verlo, puedes serlo.

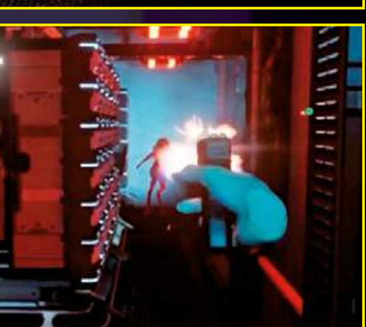
PS4 | DAVID O'REALLY | AVENTURA | YA DISPONIBLE

EVERYTHING

En palabras de su autor, David O'Reilly, *Everything* es "una experiencia interactiva en la que puedes ser todo aquello que veas, desde animales hasta planetas y más allá". Un planteamiento de lo más ambicioso, que nos permite ver el mundo a través de múltiples puntos de vista (tantos como cosas que veamos), desde partículas de polen hasta galaxias enteras, y comprobar como "todo está conectado" y de qué manera influye lo que hagamos en función de lo que seamos. No hay objetivos o tareas que completar más allá de ser conscientes de la grandeza y diversidad del universo, pero sí hay un "principio" y un "final" (puede completarse en unas dos horas), aunque ofrece una rejugabilidad casi infinita. Y es que no es lo mismo contemplar el universo desde el punto de vista de una molécula que desde los "ojos" del Sol, ¿ no? La interfaz en tan sencilla como "apuntar" con la cámara hacia lo que queremos convertirnos y con L2 asumiremos las entidades más pequeñas y con R2 "poseeremos" las más grandes. Incluso es posible hacer la experiencia todavía más contemplativa poniendo una especie de "piloto automático" fijando previamente los ajustes que queramos. Un "juego" que nos propone explorar sin prisas y que se apoya en una estética bastante particular. Si buscas una experiencia diferente, te espera en PS Store por 14,99 €.



Syren será un survival horror con una trama de ciencia ficción que promete.



PS4 | HAMMERHEAD | SURVIVAL HORROR | ABRIL

SYREN

Puede que no sea el título más original para un juego de terror (ahí están los *Siren* de Sony), ni tampoco su planteamiento, bastante cercano a *Soma*. Pero estas dos referencias y el potencial inmersivo de PlayStation VR ya deberían ser suficientes para hacerte salivar ante esta propuesta de Hammerhead, a poco que te atraigan los "survival horror". En *Syren*, un científico obsesionado con la eugenesia construye un laboratorio de investigación submarino sobre las ruinas de una antigua civilización perdida. Su objetivo es recrear la misteriosa especie que hace mucho tiempo habitó ese lugar mediante experimentos de dudosa moralidad. Como os podéis imaginar, algo terminará saliendo mal. Nosotros despertaremos en medio del caos, con los angostos pasillos del laboratorio resquebrajándose y el reactor que hace que todo funcione en estado crítico. Y además pronto descubriremos que... no estamos solos. Puede que algunos experimentos hayan tenido éxito. Lo malo es que esos "experimentos" ahora campan a sus anchas por el laboratorio, y nuestra misión será sobrevivir a toda costa, tirando de sigilo y resolviendo puzles en un desarrollo que, insistimos, recuerda a *Soma* pero con PS VR.

PS4 | SEATTLE HIGHWIRE | AVENTURA | 2017

GOLEM

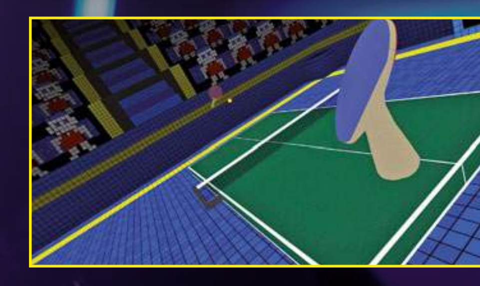
Golem es el primer proyecto del estudio indie Seattle Highwire Games, aunque entre sus responsables está Jaime Griesemer, un diseñador que trabajó en los *Halo* y en *Destiny* cuando estaba en las filas de Bungie. En *Golem* manejaremos a uno de estos enormes y míticos seres de piedra con el que exploraremos unas misteriosas ruinas, resolveremos puzles y pelearemos contra otros gólems. Lo esperamos este año.



PS4 | AVANCE | DEPORTIVO | YA DISPONIBLE

PING PONG VR

Aunque ya lleva disponible en el Store desde el pasado mes de febrero, a partir del 14 de abril está disponible también en tiendas la versión física de *Ping Pong VR* de la mano de Avance Discos. Prepárate para sumergirte en partidos de ping pong en mesas a escala 1:1 usando PS Move como "raqueta" (es imprescindible para jugar a *Ping Pong VR*, además de PS VR). Ofrece distintos modos de juego y un curioso acabado en plan retro que le otorga personalidad.



PS4 | WHITE LOTUS | AVENTURA | 2017

XING: THE LAND BEYOND

Xing: The Land Beyond será una aventura que nos sumergirá en una extraña y exótica tierra que deberemos explorar para desentrañar todos sus enigmas. Para ello, podremos usar dos mandos Move uno en cada mano, que nos permitirán interactuar con el entornos de distintas formas (también se podrá usar el Dual Shock 4). Y gráficamente tiene buena pinta. Habrá que ver hasta qué punto el desarrollo nos convence, ya que nos ha recordado un poco a los *Myst*...







PS4 BANDAI NAMCO ACCIÓN 2017

ACE COMBAT 7

El mes pasado publicamos una entrevista con Kazutoki Kono, productor de *Ace Combat 7*, que nos confirmó que para la nueva entrega de este simulador de combate aéreo la idea es volver a las raíces. Para ello, contará en su desarrollo con otros "pesos pesados" de la saga, como el guionista Sunao Katabuchi y el compositor Keichi Kobayashi.

La historia volverá a enfrentar a dos facciones ficticias, pero con un trasfondo fácilmente reconocible (Oriente y Occidente) en una trama repleta de giros que mezclará elementos reales (como ciertos modelos de aviones) con otros muchos ficticios. Los aviones serán personalizables y podremos mejorarlos hasta cierto punto. Y las nubes ganarán mucho peso en los combates, ya que no serán simples elementos decorativos sino que podremos usarlas en nuestro beneficio (o sufrirlas), como por ejemplo para emboscadas. Y todo envuelto en un apartado gráfico que exprimirá en gran medida la potencia de PS4. Nunca hemos visto combates entre aviones tan espectaculares, y sobre todo, nunca los hemos sentido así gracias a PlayStation VR. Podremos jugarlo con o sin casco (a voluntad) y os aseguramos que las sensaciones desde el interior de la cabina son impresionantes. ¿Da vértigo? Pues... un poco. ¿Pero cómo no va a dar vértigo hacer un "looping" a 10.000 metros de altura?



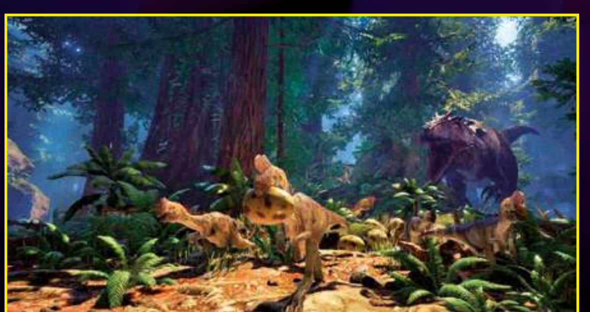
Las sensaciones que nos deja *Ace Combat 7* con PS VR son alucinantes. Pocos juegos nos han impresionado tanto con el visor puesto.



Los combates aéreos de *Ace Combat 7* ofrecerán nuevas posibilidades, como usar las nubes para realizar emboscadas.



Explorar una especie de Parque Jurásico repleto de dinosaurios es lo que nos propone *Ark Park*.



PS4 SNAIL GAMES AVENTURA 2017

ARK PARK

Esta propuesta de Snail Games nos propone visitar un auténtico Parque Jurásico. Con el visor de PlayStation VR en ristre, nos sumergiremos en un enorme y abierto escenario con diferentes ambientes (junglas tropicales, montañas nevadas, extensas llanuras...) repletas de dinosaurios (más de 100 especies distintas). En nuestras excursiones interactuaremos con estas bestias primigenias con distintos objetivos (fotografiarlos, obtener sus genes...). Para ello podremos crear distintos tipos de señuelos y armas e incluso usar vehículos o algunas de estas bestias primigenias como montura. Incluso tendremos que resolver pequeños puzles para llegar hasta las especies más difíciles. Podremos compartir nuestras excursiones con amigos y hasta ir creando un zoo con los dinosaurios cuyos genes hayamos conseguido, donde podremos observarlos de cerca, alimentarlos...







Syndrome será un "survival horror" ambientado en una nave espacial que es compatible con PS VR.





PS4 | CAMEL 101 | SURVIVAL HORROR | 28 DE ABRIL

SYNDROME

Tras su paso por PC, en breve llegará a PS4 *Syndrome*, un nuevo "survival horror" de ambientación espacial que será compatible con PlayStation VR. Lo que empieza con una aparentemente sencilla misión de reconocimiento termina con toda la tripulación muerta en extrañas circunstancias. ¿Toda? Noooo. Nuestro protagonista estaba criogenizado y despertará justo a tiempo para "sufrir" un desarrollo que recordará a los "survival horror" clásicos (puzles, poca munición, la exploración será muy importante...) sin renunciar a otros ingredientes como el sigilo (no faltarán por supuesto, recursos típicos como usar los túneles de ventilación para esconderse o atajar) . Y es que en sus claustrofóbicos pasillos tendremos que lidiar con enemigos que nos agobiarán sin descanso. Nuestra única oportunidad de salir con vida de allí es averiguar qué ha pasado y cómo ponerle fin a este letal "syndrome" mientras resistimos como podamos, usando un arsenal bastante completo, con armas convencionales y otras más... originales. Técnicamente, *Syndrome* nos ha sorprendido, con un diseño de escenarios convincente y unos efectos de luz que serán clave para forjar una ambientación, que podríamos situar entre *Alien Isolation* y los *Dead Space*.



Iremos volando de ciudad en ciudad luchando contra aliens. Pero cada urbe tiene su barra de vida y si nos pasamos con los superpoderes... game over.

PS4 | PENTADIMENSIONAL GAMES | ACCIÓN | 2017

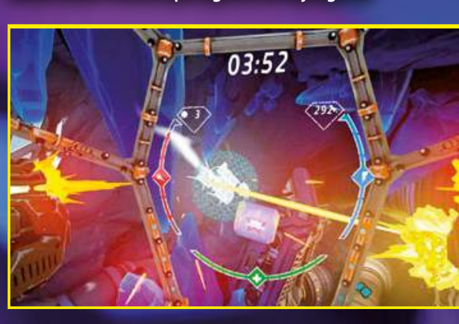
MEGATON RAINFALL

En el pasado ya nos hemos enfundado el traje de incontables superhéroes para salvar ciudades como Nueva York o Gotham. Pero... ¿por qué limitarnos a una ciudad cuando podemos salvar la Tierra entera? Pues esto es lo que nos propone esta producción española dirigida por Alfonso del Cerro, que tras 10 años de experiencia en la industria, ha fundado su propio estudio, Pentadimensional Games. Con un desarrollo de tres años a sus espaldas, en *Megaton Rainfall* asumiremos el papel de un "ser superior" que deberá defender la Tierra de una invasión alienígena bajo una perspectiva en primera persona. La buena noticia es que somos indestructibles. La mala es que las ciudades y los seres humanos que habitan en ellas no lo son, así que deberemos tener cuidado cuando empleemos nuestros devastadores superpoderes para combatir contra los alienígenas. Podremos desplazarnos volando, usar una especie de rayo de energía al más puro estilo Superman y otros muchos poderes que iremos ganando a medida que avancemos en el juego. Y según sus creadores, la Tierra tiene un "tamaño real, generando proceduralmente las ciudades y el terreno". Tiene, además, una pinta sensacional.

PS4 | WHITEMOON DREAMS | ACCIÓN | 12 DE ABRIL

STARBLOOD ARENA

Bajo una perspectiva en primera persona, *StarBlood Arena* nos sitúa en el interior de la cabina de espectaculares naves personalizables para sumergirnos en batallas que disfrutaremos en solitario o cooperando con hasta 3 amigos en distintas modalidades, como Deathmatch por equipo o Battle Royale (sólo puede quedar uno). Cada nave tendrá sus particularidades y, si lo reservas, te llevarás jugosos incentivos como distintos "skins" o dinero para gastar en el juego.



PS4 | TARSIER STUDIOS | PUZLE | 24 DE ABRIL

STATIK

Ciencia-ficción, PlayStation VR y el Día de la Marmota se dan la mano en *Statik*, un título exclusivo de PS VR desarrollado por Tarsier Studios (autores de *LittleBigPlanet* para PS Vita). Cada día despertaremos con un extraño dispositivo en las manos y, junto al Dr. Ingen y a su encantadora ayudante Edith, tendremos que superar pruebas, descifrar puzles y responder preguntas que requerirán de toda nuestra materia gris y nuestra capacidad de observación.



PS4 | LLAMASOFT | ARCADE | 28 DE ABRIL

POLYBIUS

Polybius es una de las mayores leyendas urbanas de la historia de los videojuegos. Una recreativa que supuestamente habría salido en 1981 y que (se decía) que provocaba en los jugadores episodios de locura, pesadillas e incluso tendencias suicidas. Desapareció sin dejar rastro... pero ahora Jeff Minter recoge este atractivo guante y lo convierte en "una experiencia lúdica y psicodélica" para PS VR. ¡Esperamos no volvernos locos tras jugarlo!



...Deseo concedido

DRAGON BALL Z

COLECCIÓN COMPLETA EN DVD

*Oferta Exclusiva HobbyConsolas

~~315€~~

129,99€

291 CAPÍTULOS • ¡SIN CENSURA! • AUDIOS EN CASTELLANO, CATALÁN, GALLEGO, EUSKERA Y JAPONÉS

Consíguela aquí: www.hobbyconsolas.com/dragon-ball-z-dvd

O por teléfono en el 902 540 777

No lo dejes pasar. ¡Unidades limitadas!

* Oferta válida del 13 de marzo al 25 de mayo.



HOBBYCONSOLAS



NOVEDADES

PlayManía



PÁGINA 40

PERSONA 5

La doble vida de estos adolescentes y sus Personas nos han encandilado. Otra aventura de 2017 que demuestra que la industria japonesa vive una nueva época dorada...



PÁGINA 46

Mass Effect: Andromeda. El cachondeo generalizado con las animaciones y los "bugs" tienen su razón de ser, pero esta nueva entrega atesora suficientes virtudes jugables como para contentar a los fans de la saga y de las aventuras de mundo abierto.



PÁGINA 48

The Sexy Brutale. El estudio español Tequila Works y Calvalier Games han creado una misteriosa y original aventura en la que debemos evitar que se comentan una serie de asesinatos en una oscura mansión. Un apartado artístico notable pone la guinda.



PÁGINA 50

LEGO City Undercover. Los mundos abiertos están más de moda que nunca y LEGO nos ofrece la oportunidad de disfrutarlos con su humor característico y un modo cooperativo que engancha. Las piezas de este cóctel jugable encajan, una vez más, de maravilla.

LA RACHA DE JUEGAZOS CONTINÚA

Tras unos primeros meses de absoluto infarto, con juegazos de la talla de *Horizon: Zero Dawn*, *Nioh*, *Yakuza 0*, *Resident Evil 7* o *NieR: Automata*, pensábamos que las aguas volverían a su cauce, pero la tormenta continúa un mes más con aventuras absolutamente inolvidables. El plato fuerte es *Persona 5*, la nueva entrega de la saga de Atlus, un JRPG que se coloca en lo más alto del género por méritos propios. Pero la cosa no acaba ahí, ya que también analizamos la nueva entrega de la epopeya espacial de BioWare, *Mass Effect: Andromeda*, que cambia de galaxia manteniendo intacto el espíritu de la trilogía original. *The Sexy Brutale*, una aventura de puzles co-desarrollada por los españoles de Tequila Works también nos ha dejado un gran sabor de boca. Pero es que hay mucho más, como dos juegos de LEGO, *Worlds* y *City Undercover*, la remasterización de las primeras entregas de *Kingdom Hearts*...

PS4

Cómo puntuamos

Para puntuar los juegos, utilizamos una escala del 0 al 100. Obviamente, cuanta más alta es la cifra, mejor es el juego. Ahora te detallamos la escala.

0-49	49-59	60-69	70-79	80-89	90-94	95-100
Deficiente. Un juego que no merece la pena. Mejor ni lo tengas en cuenta.	**Aprobado.** Cumple... si el tema o el género te emociona.	**Bien.** Juego interesante, aunque con defectos importantes.	**Notable.** Un juego a tener muy en cuenta por los fans del género.	**Notable Alto.** Un gran juego, de lo mejor de su género.	**Sobresaliente.** Una excelente elección que no te defraudará.	**Matrícula de Honor.** Imprescindible. Tienes que tenerlo.



Este símbolo significa que es un producto recomendado por la redacción de PlayManía.



Este símbolo acompaña a productos recomendados por PlayManía por relación calidad/precio.



El código de regulación PEGI indica la edad recomendada y describe el contenido de los juegos con estos iconos:





















Género:
ROL
Desarrollador:
ATLUS
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4/PS3:
69,99 € / 44,99 €
Precio Premium Edition:
84,95 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **INGLÉS** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.atlus.com/persona5/

JUEGO RECOMENDADO PlayMania



Persona 5 es uno de los mejores JRPG que hemos disfrutado en años "por culpa" de los combates, la historia, los personajes...

UNOS **LADRONES** QUE HAN ROBADO EL TRONO DE LOS JRPG

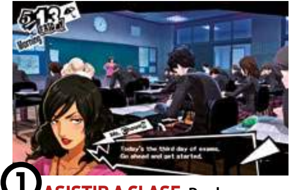
Persona 5

Mucho cuidado, estos ladrones de guante blanco no sólo se han hecho con la corona de los JRPG sino que, a poco que te descuides, te robarán el corazón.

La sociedad de los adultos está en plena decadencia. Sus oscuros corazones inundan el mundo de injusticia. Suerte que nuestros protagonistas, un grupo de adolescentes, han decidido formar un grupo clandestino de ladrones que va a robar los corazones de esos corruptos para hacerles confesar todas sus tropelías.

El Metaverso es la realidad paralela en la que podemos llevar a cabo estos hurtos espirituales. Allí, la sombras, representaciones de los deseos más oscuros de los adultos, campan a sus anchas y se convierten en nuestros enemigos. Cada uno de nuestros héroes cuenta con un alter ego, las Personas que dan nombre a la saga, que pueden utilizar en los combates para hacer frente a las oscuras criaturas. Podemos explorar dos tipos de Metaverso: los mementos y los palacios. Los mementos son una representación del subconsciente de toda la sociedad, ambientada en el metro de Tokio, que se manifiesta en forma de mazmorras aleatorias que cambian cada vez que las visitamos. Los palacios son las fortalezas basadas en la psique distorsionada de cada uno de los objetivos principales a los que debemos hacer frente. Así, nos encontramos con un castillo, un museo, una pirámide, un banco... con un diseño de niveles que los hace realmente únicos. Cada uno cuenta con su propio estilo de puzles, que debemos superar si queremos avanzar hasta alcanzar el preciado tesoro que esconden: su corazón. Además, en los palacios debemos andar con sigilo, ya que si los enemigos nos descubren el nivel de alerta aumentará y, si lo hace demasiado, nos expulsa-

LA TÍPICA **DOBLE VIDA** DE LOS ESTUDIANTES JAPONESES



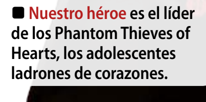
① **ASISTIR A CLASE.** Por las mañanas tenemos que responder a las preguntas de los profesores. Al acertar, mejoran nuestros atributos.



② **CULTIVAR LAS AMISTADES.** Ir al cine es sólo una de las muchas opciones que tenemos para mejorar nuestra relación con los colegas.



③ **LUCHAR CONTRA LA INJUSTICIA.** Por las noches nos lanzamos al Metaverso para robar los corazones de los malvados y mejorar la sociedad.



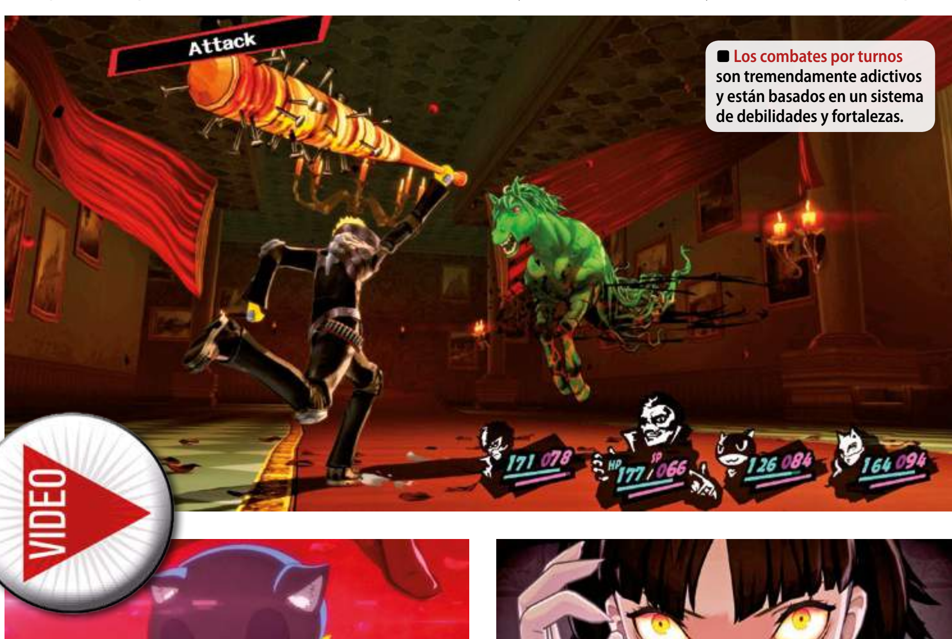
Nuestro héroe es el líder de los Phantom Thieves of Hearts, los adolescentes ladrones de corazones.



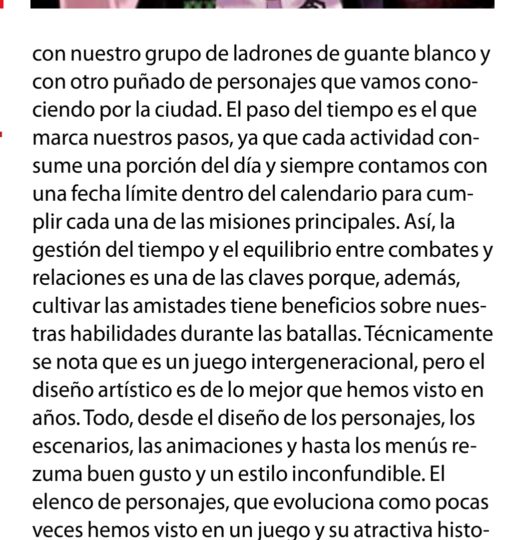
■ Nuestras Personas, los alter ego de nuestros héroes, son el mejor arma que tenemos para luchar contra las sombras del Metaverso.



■ Exploramos zonas reales de Tokio, como Shibuya, Shinjuku, etc... Hay restaurantes, lavanderías y cafés calcados a los de la capital.



■ Los combates por turnos son tremendamente adictivos y están basados en un sistema de debilidades y fortalezas.



Atlus ha refinado la fórmula de anteriores entregas ofreciendo un JRPG que será recordado durante años.

rán del palacio. Los combates, por turnos, son absolutamente adictivos. Cada enemigo tiene una serie de debilidades que debemos descubrir mediante el ensayo y error, como la magia de fuego, viento, hielo, los ataques con armas de fuego...Si logramos atacar el punto flaco de un enemigo se rendirá y podremos exigirle que se una a nuestro catálogo de Personas. Hay más de 150.

El componente de simulador social es el otro pilar sobre el que asienta nuestra aventura. Por el día debemos asistir a clase, contestar a las preguntas de nuestros profesores, hacer exámenes y, sobre todo, cultivar las relaciones de amistad con nuestro grupo de ladrones de guante blanco y con otro puñado de personajes que vamos conociendo por la ciudad. El paso del tiempo es el que marca nuestros pasos, ya que cada actividad consume una porción del día y siempre contamos con una fecha límite dentro del calendario para cumplir cada una de las misiones principales. Así, la gestión del tiempo y el equilibrio entre combates y relaciones es una de las claves porque, además, cultivar las amistades tiene beneficios sobre nuestras habilidades durante las batallas. Técnicamente se nota que es un juego intergeneracional, pero el diseño artístico es de lo mejor que hemos visto en años. Todo, desde el diseño de los personajes, los escenarios, las animaciones y hasta los menús rezuma buen gusto y un estilo inconfundible. El elenco de personajes, que evoluciona como pocas veces hemos visto en un juego y su atractiva historia terminan de redondear una joya inolvidable. ○



■ Como simulador social que es, las relaciones que establecemos con los miembros de nuestro grupo y otros personajes son claves.



■ La sociedad de los adultos, corrupta, superficial y cruel, es el verdadero enemigo de nuestros héroes. Su objetivo: transformarla.

» CON LA AYUDA DE ALGUNAS **PERSONAS**

Cada miembro de nuestro grupo cuenta con su propia Persona, un alter ego con el que luchamos contra las sombras del Metaverso. Ryuji tiene un pirata, el gato Morgana tiene al Zorro, por ejemplo, pero nuestro protagonista puede hacerse con más de 150 Personas distintas. ¿Y cómo lo hace?



LUCHANDO. Lo primordial es atacar las debilidades de cada enemigo y obligarles a que se presten a negociar su rendición.



NEGOCIANDO. La personalidad de cada sombra nos obliga a contestar de una manera para lograr que se unan a la causa.



FUSIONAR PERSONAS. Para crear nuevas Personas hay que seguir el método francés: pasarlas por la guillotina y así fusionarlas.



VALORACIÓN

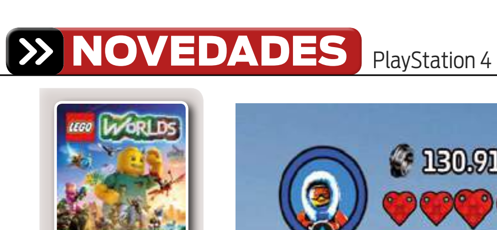
» LO MEJOR
Dirección de arte, argumento, personajes, combates, puzles, diálogos... Es decir, todo.

» LO PEOR
Tanto voces como textos están en inglés. No resultado revolucionario dentro de la saga.

Te gustará + que... ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — Te gustará + que... TALES OF ZESTIRIA



90	**» GRÁFICOS** Se nota que comparte desarrollo con PS3, pero artísticamente es bestial.
85	**» SONIDO** Melodías "acid-jazz" muy pegadizas aunque son bastante repetitivas.
97	**» DIVERSIÓN** Una vez que cojas el mando será casi imposible que lo sueltes.
92	**» DURACIÓN** Más de 100 horas para terminarlo y todavía más para completar el 100%.
NOTA 95	Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte.



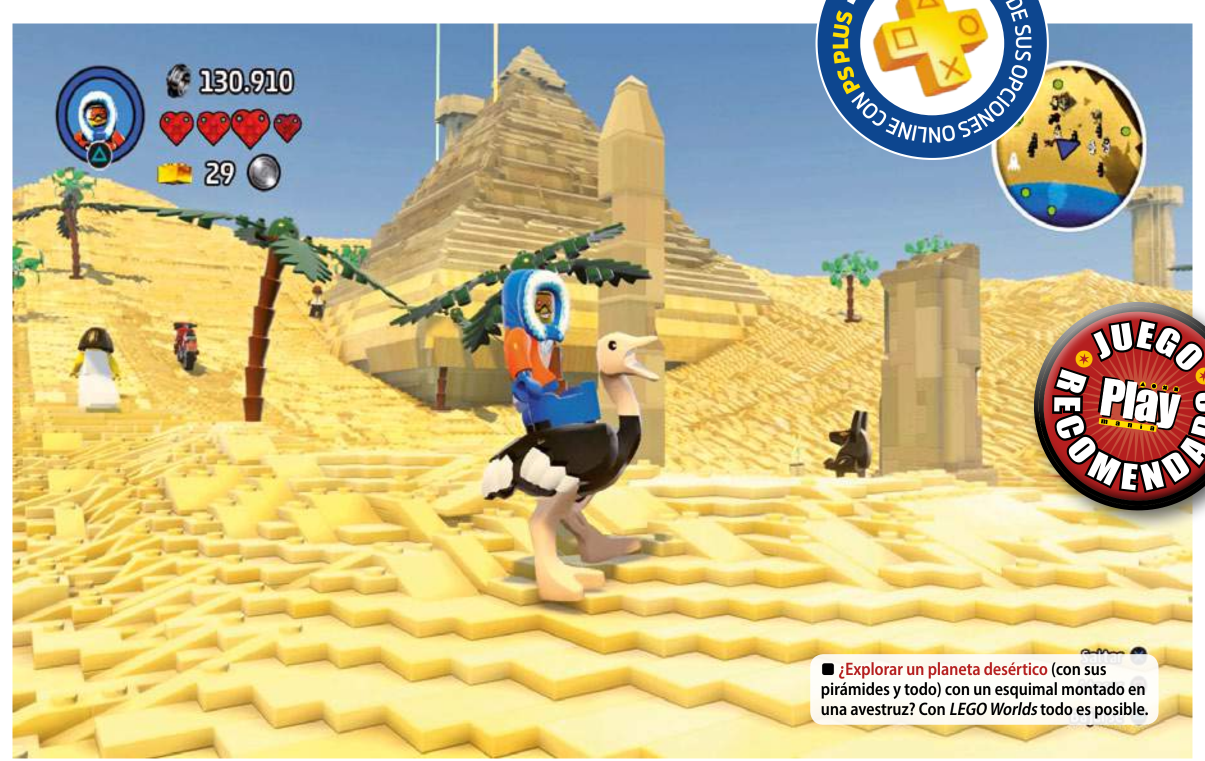




Género:
SANDBOX
Desarrollador:
TT GAMES
Editor:
WARNER
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
29,99 €

JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **2**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

https://www.lego.com/es-es/worlds



¿Explorar un planeta desértico (con sus pirámides y todo) con un esquimal montado en una avestruz? Con *LEGO Worlds* todo es posible.

UNA **GALAXIA** CONSTRUIDA PIEZA A PIEZA

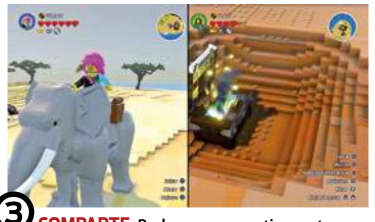
LEGO Worlds nos propone un apasionante viaje por una galaxia compuesta por infinidad de planetas generados aleatoriamente en los que nunca sabremos lo que podemos encontrar. ¡Y lo mejor es que podemos compartirlos!



1 **EXPLORA.** Podemos viajar entre planetas a voluntad, pero sus tamaños están limitados por el número de ladrillos dorados que tengamos.



2 **CONSTRUYE.** Con las distintas herramientas podemos construir lo que queramos o destruir o modificar a nuestro gusto todo lo que veamos.



3 **COMPARTE.** Podemos compartir nuestro viaje y nuestros mundos con un amigo, tanto a pantalla partida como online (todo un notición).

¡CONVIÉRTETE EN TODO UN **MAESTRO CONSTRUCTOR!**

LEGO Worlds

Si las piezas de LEGO nos permiten construir todo lo que queramos, ¿por qué no hacer un juego que explote esta idea? Pues en TT Games ya lo han hecho.

LEGO Worlds nos ofrece la posibilidad de explorar, construir y modificar infinitos mundos usando todo tipo de piezas y minifiguras LEGO y distintas herramientas que nos permitirán dar forma a todas nuestras creaciones. Empezamos la aventura siendo un astronauta (o una astronauta, ya que podremos cambiar de minifigura o personalizarla usando las que hayamos descubierto) y, montados en nuestro cohete, viajaremos a nuestro antojo por infinidad de mundos que se van generando aleatoriamente, con el objetivo de convertirnos en Maestro Constructor (sí, como los que diseñan los sets de LEGO). Para lograrlo, hay que conseguir hacernos con 100 ladrillos dorados, que nos permitirán desbloquear la opción de crear un mundo desde cero. El largo camino que recorreremos hasta conseguirlos nos servirá para aprender a utilizar dichas herramientas y para acumular estructuras, tipos de piezas LEGO, minifiguras, animales, plantas, vehículos y objetos de lo más variopinto (hay un total de 1.400 objetos coleccionables) que después usaremos en nuestras creaciones.

En total hay cinco herramientas a nuestro alcance. La primera de ellas es la herramienta de Descubrimiento. Gracias a ella, podemos "copiar" los objetos, animales, vehículos, estructuras y minifiguras que veamos e incorporarlos al inventario (algunos tendremos que "desbloquearlos" realizando ciertas tareas). Por otro lado, está la herramienta de Paisaje, con la que podemos transformar el terreno a nuestro antojo: añadiendo, quitando, elevando, excavando, allanando... Sus posibilidades son casi tan inmensas como las que nos proporciona la herramienta de Construcción, que nos permite construir pieza a





Los mundos se generan aleatoriamente. Los más grandes tienen 75.000 de alto x 250.000 de ancho medidos en "studs" de LEGO.



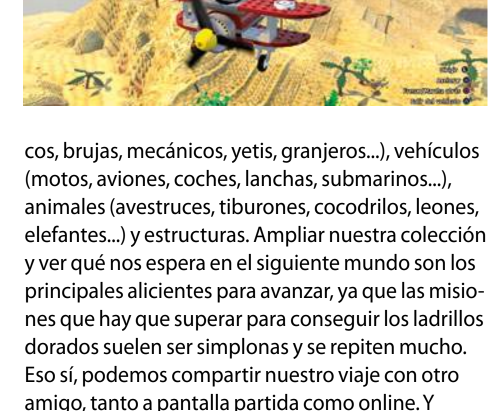


Para conseguir ladrillos dorados hay que cumplir misiones como encontrar cierto objeto o construir algo. Son simples y repetitivas.



La interfaz es bastante sencilla y permite que *LEGO Worlds* sea disfrutable por todo tipo de públicos.





Aunque tiene sus defectos, a poco que te gusten los juegos de LEGO vas a disfrutar mucho con éste.

pieza, con total libertad, cualquier cosa que queramos. Y las últimas herramientas que manejaremos son las de Copiar (copia cualquier estructura que veamos para luego construirla igual) y la de Pintura, con la que cambiamos los colores y algunas propiedades (por ejemplo, el color "lava" quema).

Combinando estas herramientas iremos consiguiendo ladrillos dorados, que nos darán acceso a mundos de mayor tamaño y con distintas ambientaciones (desiertos, pantanos, tundras, bosques tenebrosos, mundos de caramelo, junglas...) y ciclos día/noche. Cada uno de estos mundos ofrece sus propias minifiguras (zombis, científicos, brujas, mecánicos, yetis, granjeros...), vehículos (motos, aviones, coches, lanchas, submarinos...), animales (avestruces, tiburones, cocodrilos, leones, elefantes...) y estructuras. Ampliar nuestra colección y ver qué nos espera en el siguiente mundo son los principales alicientes para avanzar, ya que las misiones que hay que superar para conseguir los ladrillos dorados suelen ser simplonas y se repiten mucho. Eso sí, podemos compartir nuestro viaje con otro amigo, tanto a pantalla partida como online. Y cuando ya seamos Maestros Constructores, también podemos invitar a un amigo a nuestro mundo. Lamentablemente, *LEGO Worlds* tiene algunos problemas técnicos (tiempos de carga excesivos al generar cada mundo, mejorable gestión de la cámara, "popping" escandaloso...) que empañan el resultado final. Pero a poco que te gusten los juegos de LEGO, lo vas a disfrutar mucho, tengas la edad que tengas. Y más teniendo en cuenta su precio.



Hay ciclos de día/noche. Por las noches ocurren cosas que no pasan por el día (enemigos que atacan, aparece un comerciante...).



Hay un total de 1.400 objetos para coleccionar entre minifiguras, piezas de LEGO, estructuras prefijadas, animales, vehículos...

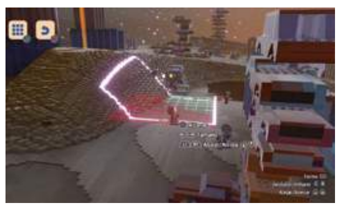
Multijugador sólo con PlayStation Plus

¡TENEMOS LAS HERRAMIENTAS!

Podemos modificar a nuestro antojo todos estos mundos LEGO gracias a 5 herramientas, que nos permiten llevar a nuestro inventario cualquier descubrimiento, construir lo que queramos o copiarlo o pintarlo, modificar el paisaje... ¡Y es mucho más divertido jugando online con un amigo!



DESCUBRIMIENTO. Nos permite llevarnos TODO a nuestro inventario para luego poder usarlo y duplicarlo a voluntad.



PAISAJE. Allana el terreno, elévalo o haz un túnel o un hoyo para encontrar ese cofre. Si te molesta una montaña, alísala.



COPIA Y PINTA. ¿Te gusta algo de un escenario? Cópialo. ¿Te gustaría más en color rosa o en verde pino? Pues píntalo.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Muchas posibilidades de creación al alcance de todos. Cooperativo local y también online.

» LO PEOR

Misiones simples y repetitivas. Tiene defectos técnicos que afean la experiencia.

Te gustará + que... **TERRARIA**



Te gustará − que... **DRAGON QUEST BUILDERS**



70	**» GRÁFICOS** Discretos. En la línea de los LEGO pero con fallos como "popping".
75	**» SONIDO** Melodías "temáticas" en función del mundo que pasan desapercibidas.
84	**» DIVERSIÓN** Si te gusta LEGO lo vas a disfrutar, aunque tiene sus fallos...
92	**» DURACIÓN** Más de 10 horas para ser Maestro Constructor y luego... lo que quieras.
NOTA 84	Si le echas paciencia y perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación que podrás compartir con un amigo.








Género: **PLATAFORMAS**
Desarrollador: **PLAYTONIC GAMES**
Editor: **TEAM 17**
Lanzamiento: **11 DE ABRIL**
Precio: **34,99 €**






JUGADORES 1-4 | JUG. ONLINE NO | TEXTOS CASTELLANO | VOCES NO | BLU-RAY SÍ | RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.playtonicgames.com/games/yooka-laylee/

JUEGO RECOMENDADO PlayManía



Playtonic Games ha cumplido lo que prometió en Kickstarter, y lo ha hecho en menos de dos años.

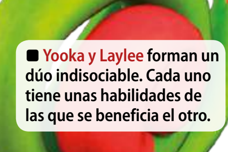
BANJO Y KAZOOIE YA TIENEN QUIENES LES SUCEDAN

Yooka-Laylee

El género de las plataformas, tal como se entendía a finales de los 90, cayó en desgracia, pero, por suerte, algunos veteranos aún se acuerdan de él.

El género de las plataformas en 3D ya no es lo que era. En el pasado, PlayStation tuvo varios iconos de ese ámbito, como *Crash Bandicoot*, *Spyro* o *Jak and Daxter*, capaces de combatir con los tótems de Nintendo, pero la capacidad mediática de los saltos desenfadados y para todos los públicos fue decayendo. Precisamente, la Gran N, más allá de Mario, tuvo un gran baluarte en Rare, un estudio que le hizo joyas como *Donkey Kong 64*, *Conker's Bad Fur Day* o *Banjo-Kazooie*. Pues bien, algunos de sus antiguos responsables decidieron fundar un nuevo estudio, Playtonic Games, y pedir financiación en Kickstarter para llevar a cabo un proyecto que recuperara la esencia de ese último título. En lugar de un oso y un ave, los protagonistas serían un camaleón y una murciélago. Recaudaron 2 millones de libras y, apenas dos años después, pese a que el equipo no supera las veinte personas, han puesto sobre la mesa un juego que es una delicia y que se une a *Ratchet & Clank* como ejemplo de cómo revitalizar un género que nunca debió dejarse de lado.

Playtonic Games ha cumplido lo que prometió. Puede que *Yooka-Laylee* no invente la rueda, pero lo hace todo muy bien y es digno sucesor de *Banjo-Kazooie*. Si jugasteis a aquel juego de Nintendo 64, os sentiréis como en los años 90, pues se han recuperado prácticamente todas sus mecánicas. El tándem protagonista debe enfrentarse a una organización que planea robar todos los libros del mundo, capitaneada por un abejorro y un pato. Entre ellos está, precisamente, un ejemplar que le pertenece y que deberemos recuperar,



Yooka y Laylee forman un dúo indisociable. Cada uno tiene unas habilidades de las que se beneficia el otro.

UN PLATAFORMAS DE LOS QUE **YA NO SE VEN** HOY EN DÍA



1 **ABIERTO.** No se indica adónde ir, así que somos libres para explorar los mundos como queramos y buscar los secretos que ocultan en cada rincón.



2 **PAGIES Y PLUMAS.** Buscar estos coleccionables es vital: los primeros permiten abrir y ampliar los mundos; los segundos, adquirir habilidades.



3 **JEFES.** Cada mundo nos deleita con un combate, contra un monolito, un bloque de hielo, un kraken o un planeta. Hay que aprender sus rutinas.



La vagoneta Kartos ofrece los retos más peliagudos. En niveles 2'5D, hay que recoger gemas y, a la vez, esquivar los obstáculos.



El humor es descacharrante, gracias a unos diálogos simpáticos que están llenos de guiños y a unos balbuceos que hacen de voces.



Los objetivos son de lo más variados, y suelen combinar plataformeo y puzles. Por lo general, es fácil cumplirlos.





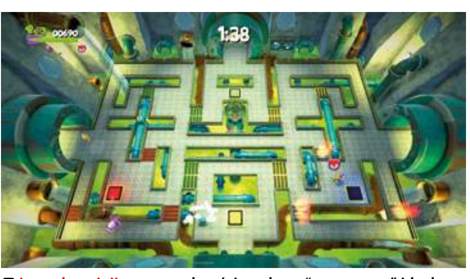
Puede que *Yooka-Laylee* no invente la rueda, pero ahí radica mucho de su encanto: es como volver a los años 90.

página a página, a lo largo de cinco "bibliomundos": una jungla, un glaciar, un pantano, un casino y una galaxia. En cada uno, debemos localizar veinticinco paginitas, 200 plumas y otros coleccionables accesorios. No es obligatorio cogerlos todos, pero sí la mayoría, para obtener habilidades con las que llegar a nuevas áreas, que, a su vez, se desbloquean "pagando" con las páginas recolectadas. El juego dosifica muy bien la concesión de esos poderes, y resulta recomendable revisitar los mundos para llegar a zonas que, a priori, parecían inaccesibles. Lejos de ser lineales, los mundos son abiertos y podemos acometer la búsqueda de las pagies en el orden que queramos. Eso se traduce en una gran variedad de tareas: plataformeo, puzles, carreras, combates contra jefes, viajes en vagoneta... Además, hay ocho minijuegos arcade con multijugador local para cuatro personas y a los que se puede acceder desde el menú. Son muy sencillos en sus mecánicas, pero tremendamente adictivos. La aventura principal también tiene una opción de cooperativo, pero es algo meramente anecdótico: apuntar a ciertos objetos y atraerlos.

La escala de *Yooka-Laylee* es mayor que la de los típicos juegos indies, y eso se deja notar en su apartado técnico, que no pasa de discreto e incluye algún que otro tirón en la tasa de imágenes, así como algún problemilla de cámara. No es nada sangrante, en todo caso. El apartado sonoro es muy retro, con hilarantes balbuceos por diálogos y melodías muy alegres. Ya era hora de volver a tener un plataformas 3D de magnitud noventera.



Los cuestionarios del Doctor Quack ponen a prueba lo atentos que hemos estado al jugar, preguntando por pequeños detalles.



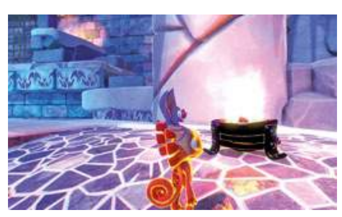
Los ocho minijuegos son los típicos de un "party game", ideales para jugar con amigos y picarse por obtener la mejor puntuación.

UN TÁNDEM DE LO MÁS CAMALEÓNICO

Yooka y Laylee empiezan la aventura con unos movimientos muy básicos (saltar, golpear, agacharse), pero la lista se va ampliando progresivamente. En cada mundo obtenemos dos o tres poderes nuevos, así como una transformación para la que, previamente, hay que encontrar una molécula.



MOVIMIENTOS. Podemos rodar, volar, dar porrazos, camuflarnos, andar bajo el agua con una pompa, emitir ondas de sónar...



LENGUA. Tragarse ciertos objetos permite obtener proyectiles o adquirir propiedades, como volverse pegajoso o soportar el frío.



TRANSFORMACIONES. Hay cinco: planta, quitanieves, cardumen, helicóptero y barco. Aportan una gran variedad a la aventura.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
Su sabor clásico. Es largo y variado. Los ocho minijuegos. Sale en físico y a precio reducido.

» LO PEOR
La factura técnica es discreta, y la cámara da algún problemilla. Minijuegos sin online.

Te gustará + que... KNACK

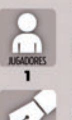


Te gustará = que... RATCHET & CLANK



70	**» GRÁFICOS** Artísticamente, es muy notable, pero el motor Unity sufre en lo técnico.
80	**» SONIDO** Los balbuceos de los personajes son hilarantes y las melodías, pegadizas.
92	**» DIVERSIÓN** Cada mundo explota unas mecánicas e invita a buscar todo lo que hay.
92	**» DURACIÓN** Llegar al final lleva veinte horas; si queréis el 100%, calculad diez más.
NOTA 87	Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con Banjo-Kazooie, Spyro y compañía.

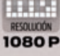


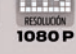




Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **BIOWARE**
Editor: **ELECTRONIC ARTS**
Lanzamiento: **23 DE MARZO**
Precio: **69,99 €**
Precio Ed. Nomad RC: **249,95 €**







JUGADORES 1 · JUG. ONLINE 1-4 · TEXTOS CASTELLANO · VOCES INGLÉS · BLU-RAY SÍ · RESOLUCIÓN 1080 P

http://www.masseffect.com/



DISFRUTA AL 100% DE SUS OPCIONES ONLINE CON PS PLUS

■ **Ryder y su pelotón** toman el relevo de Shepard. Su objetivo: descubrir los secretos de Andrómeda.

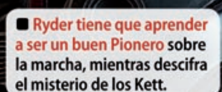
REINVENTANDO TODO LO QUE CONOCEMOS

Mass Effect Andromeda

Diferente generación de consolas y nueva galaxia para continuar la epopeya de *Mass Effect*. ¿Tiene Andrómeda el "glamour" de nuestra Vía Láctea?

Las expectativas con el regreso de *Mass Effect* eran altas. Para estar a la altura de Shepard, Bioware nos trae a Ryder, uno de los colonos de la galaxia de Andrómeda, 600 años después de los acontecimientos originales. Por avatares del destino, se convierte en el Pionero, el encargado de hacer habitables los nuevos planetas que puedan acoger a la Humanidad. Todo parecía ir bien hasta que una nube llamada la Miasma pone la galaxia patas arriba y unos guerreros llamados Kett planean expoliar los restos de una civilización antigua para oscuros fines... Con nuestra nave, la Tempest, debemos reclutar a seis compañeros que nos ayuden en la tarea de investigación y colonización. Al margen de las misiones principales, contamos con decenas y decenas de misiones secundarias que ayudan a subir de nivel, mejorar nuestra relación con los compañeros o aumentar la viabilidad de la galaxia. El desarrollo de las misiones se basa en mantener diálogos (ya no existe un medidor de moralidad, pero podemos elegir el tono de nuestras respuestas), explorar y superar numerosos momentos de acción.

Los tiroteos han mejorado especialmente gracias a los movimientos de finta y a un jetpack que nos permite saltar y atacar desde el aire. Por supuesto, hay montones de ataques, tanto bióticos como tecnológicos, que podemos mejorar para diseñar un catálogo de movimientos a nuestra medida. Siempre tenemos a dos compañeros con nosotros, pero solo podemos decirles que vayan a un lugar concreto. Por suerte, su IA es bastante competente y no tendréis que resucitarlos muy a menudo. Otro aspecto que ha crecido es la exploración de los



■ **Ryder tiene que aprender a ser un buen Pionero** sobre la marcha, mientras descifra el misterio de los Kett.

NUEVA GALAXIA, MISMO *MASS EFFECT*



1 EXPLORAR PLANETAS desde la nave sirve para acumular puntos de experiencia o materiales. También hay algún que otro secretillo...



2 UNA VEZ A PIE, usamos el Nomad para ir más rápido y superar zonas con condiciones climáticas adversas. Como el Mako, pero mejor.



3 LAS RELACIONES con compis se pueden potenciar para que sean más efectivos. Hay romance. Con quien sea, depende del sexo de Ryder.



■ La rueda de conversación ya no refleja la moralidad, pero sí el tono de las respuestas: informal, afectivo, lógico o profesional.



■ Los escenarios nos regalan algunas imágenes de postal. Planetas como Aya o Havarl son particularmente chulos. Lástima de bugs.



■ Los enemigos incluyen soldados "clásicos", pero también animales salvajes y mastodontes como este.





Es un juego irregular en lo técnico y en algunas misiones, pero os ofrecerá decenas de buenas experiencias.

planetas. El nuevo vehículo, el Nomad, no tiene armas, pero puede recorrer entornos abiertos mucho más ricos que los de *Mass Effect 1* y el vehículo resulta mucho más fiable. Gracias a esta exploración podemos ver animales salvajes, buscar minerales, encontrar bases ocultas... También podemos explorar nuestra nave para confraternizar con los compis. Por último, tenemos la opción de crear nuestros propios artefactos, desde armas hasta armaduras. Resulta algo farragoso dar con los materiales, pero esto nos da más flexibilidad al recorrer la galaxia.

El rendimiento técnico ha supuesto la gran polémica del juego. El motor Frostbite ha servido para mostrar unos planetas más detallados y vivos que nunca, pero ello contrasta con personajes secundarios muy poco detallados y errores como animaciones faciales extrañas, popping o personajes descolocados. Aunque tarde o temprano daréis con estos errores, la realidad es que no son tan comunes o graves como se está comentando por internet. La mayoría de la experiencia, aun con trabas, resulta satisfactoria. Y es de suponer que no tardarán mucho en aparecer parches que solucionen, al menos en parte, la mayoría del los problemas.
El resto de las facetas del juego son puro *Mass Effect*: los veteranos de la saga disfrutarán de un nuevo comienzo, pero sensaciones muy similares a las de la trilogía original, con personajes que van a más a medida que avanzamos. Si hubiera tenido misiones secundarias más variadas y hubiera estado más "testeado", habría sido sobresaliente. Una pena que le haya faltado un hervor... ●



■ Podemos usar el jetpack o los poderes bióticos para saltar. Sirve para algo de "plataformeo" y para atacar desde el aire.



■ El escáner se utiliza en muchas misiones. Analizar el entorno puede hacer avanzar la trama o darnos "puntos de investigación".

Multijugador sólo con PlayStation Plus

» APEX, PELEA HOMBRO CON HOMBRO

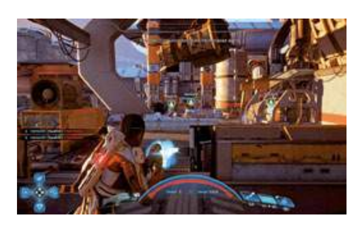
Mass Effect 3 ya demostró que este universo puede dar pie a un multijugador online muy entretenido. *Andromeda* repite la fórmula: oleadas de enemigos que hemos de superar en cooperación con hasta 3 jugadores más. ¿Llegarás hasta la extracción que tiene lugar en la fase 7?



PODEMOS ELEGIR RAZA y especialidad (más tecnológicos, bióticos, etc). Cada personaje tiene tres ataques especiales.



EN LA BATALLA podemos reanimar a los aliados caídos antes de que mueran. Tras cada ronda, se recupera la vida.



CON EL DINERO OBTENIDO compramos paquetes que nos dan personajes, armas o ítems al azar. También subimos de nivel.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
El gigantesco entorno que tenemos para explorar. Las mejoras en el combate.

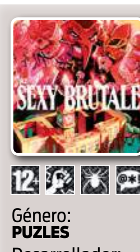
» LO PEOR
Las numerosas irregularidades y bugs gráficos. Los villanos son un poco "estándar".

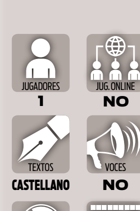
Te gustará + que... NO MAN'S SKY — Te gustará − que... HORIZON: ZERO DAWN



74	**» GRÁFICOS** Hay momentos muy impactantes junto a errores y modelos sosainas.
85	**» SONIDO** BSO en la buena línea de la saga y voces convincentes... en inglés.
84	**» DIVERSIÓN** Numerosas mejoras y diálogos chulos. Secundarias repetitivas.
92	**» DURACIÓN** No os durará 600 años, pero casi. Gran campaña y buen multiplayer.
NOTA 84	Un juego completo, impactante por momentos y con carisma propio, pero al que habrían venido bien meses de "testeo".







Género: **PUZLES**
Desarrollador: **TEQUILA WORKS/ CAVALIER GAME**
Editor: **BADLAND GAMES**
Lanzamiento: **12 DE ABRIL**
Precio: **19,99 €**







JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **NO** · BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.tequilaworks.com/proyectos/the-sexy-brutale/



Bienvenidos al Sexy Brutale, un tétrico casino que se convertirá en la mansión de los crímenes. ¿Podremos evitarlos sabiendo que el día se repite inexorablemente?

UNA VERSIÓN DE **CLUEDO** PARA LA NUEVA GENERACIÓN

The Sexy Brutale

En una fiesta de máscaras, el personal del servicio está asesinando a los invitados y tendremos que impedir los crímenes sin actuar directamente.



En la Gamescom 2016 nos enteramos que Cavalier Game, un estudio formado por antiguos integrantes de Lionhead (los desarrolladores de *Fable*, entre otros juegos) se aliaban con el estudio español Tequila Works (creadores de *RiME*) para trabajar juntos en un juego de misterio y puzles. Unos meses después, ya tenemos entre manos *The Sexy Brutale*, una aventura que llega para convertirse en el Cluedo de los videojuegos.

El sacerdote Lafcadio Boone es el protagonista y uno de los invitados a una fiesta celebrada en una lujosa mansión transformada en casino. "El Sexy Brutal" se convertirá en la peor de las pesadillas de muchos de estos invitados, que serán asesinados sistemáticamente durante una fiesta de máscaras. La peculiaridad es que no tendremos que averiguar quién es el asesino, sino que tendremos que evitar los propios asesinatos y averiguar qué ha pasado para que el impecable personal de la mansión se vuelva homicida. Eso sí, no será una tarea sencilla, ya que no podremos intervenir directamente para evitar un asesinato. No podremos, por ejemplo, ponernos en la trayectoria de una bala o noquear al tirador, sino que tendremos que alterar objetos del escenario para que dicha muerte no se produzca. Habrá que ingeniárselas para evitar cada muerte y ahí entra en juego un original sistema que nos obligará a escondernos, fisgar a través de las puertas y conocer cada habitación de la mansión como la palma de nuestra mano. Algo muy importante, todo se desarrolla un sábado y, al terminar el día (que dura 9 minutos), el tiempo volverá atrás y todo se volverá a desarrollar

LAS TRES CLAVES PARA IMPEDIR LOS **ASESINATOS**



1 **ESTUDIAR.** Cuando despertemos estaremos muy perdidos, por lo que tocará estudiar los patrones de los personajes para poder intervenir.



2 **ACTUAR.** No podemos impedir los crímenes directamente. Tendremos que alterar el escenario y algunos objetos para que nadie muera.



3 **OBSERVAR.** Una vez hemos estudiado al enemigo y modificado un objeto o el escenario, toca observar y comprobar si hemos dado con la tecla.



■ Fisgar a través de las cerraduras de las puertas es fundamental para conocer las intenciones de los asesinos y poder actuar.



■ Las máscaras que consigamos nos otorgarán nuevas habilidades que serán de lo más útiles para conocer lo que se cuece en la casa.



■ Visualmente estamos ante un juego de lo más curioso. El trabajo de Tequila Works no tiene desperdicio alguno.





Observar. Retroceder. Repetir. Hay que tomárselo con calma, pero cuando evitamos un asesinato es una gozada.

de la misma manera. Estaremos atrapados en un bucle infinito, pero cada partida será diferente a la anterior, ya que cada crimen se produce en un lugar diferente dentro de la mansión. Cuando evitemos un asesinato, el invitado salvado nos dará su máscara, lo que nos otorgará nuevas habilidades para hacernos más sencilla la labor. Eso sí, cuanto más avancemos, más personajes intervendrán en cada crimen y más complejo se volverá ese gran puzle que es *The Sexy Brutale*.

Puzles, sigilo y misterio, esos son los componentes de una aventura que nos anima a tomarnos las cosas con calma y que no es nada sencilla, pero que resulta muy gratificante. Además, desentrañar el porqué de esta oleada de crímenes nos dejará muy buen sabor de boca, a la vez que nos deleitamos con su simpático apartado audiovisual. En *The Sexy Brutale* se han utilizado personajes cabezones (lo más importante son las máscaras) y un estilo visual que nos recuerda a un juego de marionetas o figuritas (el arte corre a cargo de Tequila Works). Lamentablemente, el juego carga cada vez que entramos en una nueva habitación, por lo que se aprecian algunas bajadas de frames. Eso sí, la música estilo swing es de lo más atractiva y le da un toque único a la ambientación.

Si buscáis algo radicalmente diferente al resto del catálogo de PS4, *The Sexy Brutale* es de lo más interesante. Es un juego tranquilo para pensar y comerse la cabeza. A veces puede parecer difícil, pero también resulta muy agradecido cuando hacemos las cosas bien.



■ Habrá escenarios enormes donde encontraremos pistas y objetos mientras los asesinatos suceden a nuestro alrededor.



■ No es crucial, pero investigar los escenarios nos dará pistas de la historia y nos ayudará a meternos de lleno en el universo del juego.

» UN ARSENAL DE LO MÁS PECULIAR

Al principio es bastante complicado detener los asesinatos con el impedimento de no poder actuar directamente. Por eso, tendremos varios objetos que podremos utilizar a nuestro favor a la hora de observar las rutinas de los asesinos y, con suerte, resolver los horribles crímenes de la mansión.



RELOJ. La pieza más importante. Permitirá sincronizarnos con los relojes de la casa y, así, avanzar el tiempo. Entre otras cosas.



MÁSCARAS. Al salvar a un invitado nos recompensará con su máscara, lo que nos otorgará nuevas, y necesarias, habilidades.



OBJETOS. Habrá coleccionables y otra serie de objetos que tendremos que utilizar para truncar algunos asesinatos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR

Es un juego para tomarse con calma. El diseño es bestial y resulta de lo más gratificante.

» LO PEOR

Ralentizaciones frecuentes. Si nos quedamos sin saber qué hacer, cuesta volver a arrancar.

Te gustará + que... Te gustará − que...



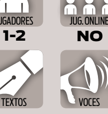
85	**» GRÁFICOS** El diseño artístico es brutal, pero sufre bajada de frames a menudo.
90	**» SONIDO** La banda sonora "swing" da buen rollo y pega genial con el juego.
85	**» DIVERSIÓN** Si os gustan los juegos de misterio o el Cluedo, os lo pasaréis genial.
80	**» DURACIÓN** Depende de la habilidad del jugador y si buscamos coleccionables.
NOTA 85	Estamos ante una especie de Cluedo potenciado. Si queréis sentiros como auténticos detectives, es vuestro juego.







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **TT GAMES**
Editor: **WARNER BROS.**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **54,99 €**



JUGADORES **1-2**
JUG. ONLINE **NO**



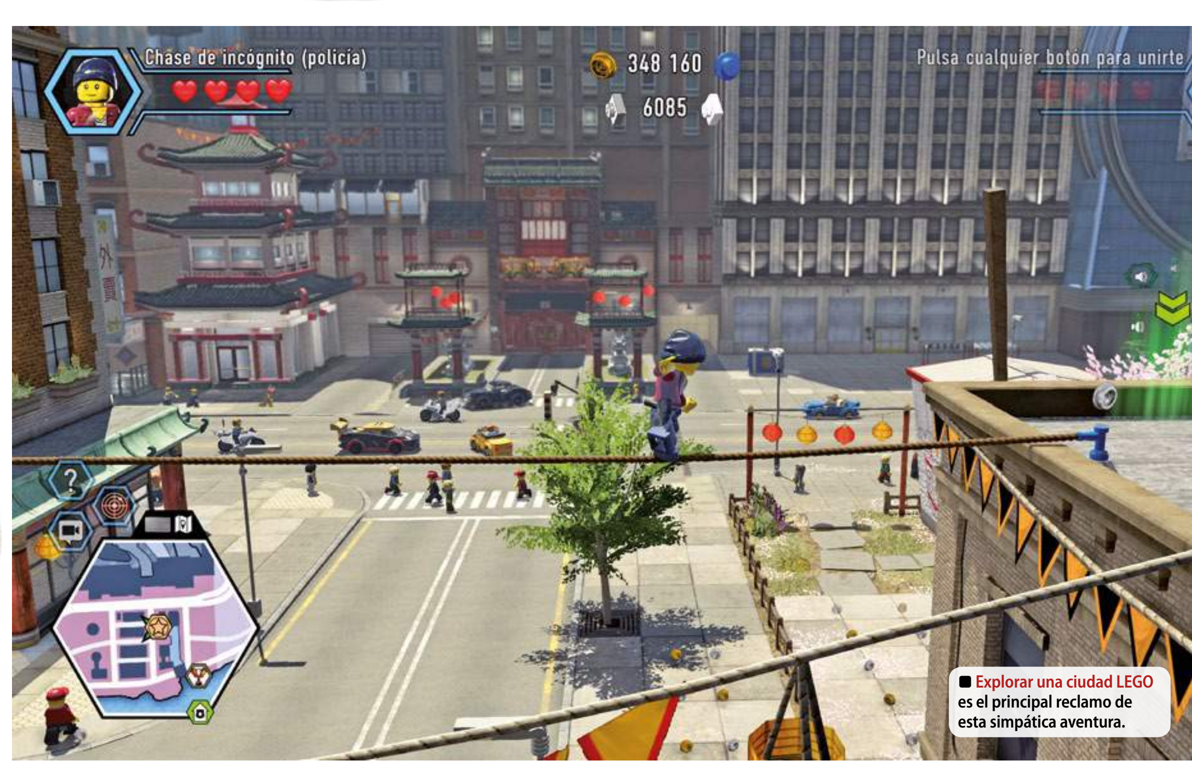
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **CASTELLANO**





BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

videogames.lego.com/es-es/city-undercover/



Explorar una ciudad LEGO es el principal reclamo de esta simpática aventura.

UN **"PIEZA"** ANDA SUELTO EN LA CIUDAD

LEGO City Undercover

Los incombustibles Lego se suben al carro de los juegos de desarrollo libre sin renunciar a su estilo característico. ¡Menuda mezcla!



Chase McCain, un intrépido policía, es el protagonista de este juego de mundo abierto.

Tras su estreno en Wii U en 2013, el considerado por muchos como "el *GTA* de LEGO" llega ahora a PS4 dispuesto a demostrar que sus ladrillos siguen encajando como el primer día, o lo que es lo mismo, que todavía sigue teniendo la capacidad de sorprender a los fans de estos simpáticos personajes, que en esta ocasión no se centran en recrear ninguna peli, sino en presentarnos su propia ciudad.

LEGO City es el nombre de esta urbe a la que, tras un tormentoso pasado, el policía Chase McCain regresa para atrapar a Max Fury, un "temible" criminal al que ya puso entre rejas años atrás. Este sencillo hilo argumental, que se narra a través de una divertidísima secuencia que ya nos anticipa el tono humorístico de la aventura, sirve de excusa para dar vida a un título que simplifica al máximo los cánones de los "sandbox". Así, y aunque desde el principio podemos recorrer libremente gran parte de la ciudad y marcar nuestras propias rutas en el mapa, la historia principal nos guía de forma lineal a lo largo de 15 capítulos en los que Chase debe sacar a relucir todas sus habilidades a la hora de saltar, resolver sencillos rompecabezas, reducir a algún que otro maleante y, por supuesto, disfrazarse. Y es que, como los personaje en otros juegos de la saga, aquí las vestimentas no sólo sirven para dar otro aire a nuestro héroe, sino que cada una de las que vamos desbloqueando, y que podemos elegir en cualquier momento, nos aporta unas habilidades únicas; el policía es capaz de utilizar su tablet como escáner de pistas, el bombero puede sofocar incendios, el granjero hacer crecer las plantas..

DE **"LADRILLO A LADRILLO"** DE LA CIUDAD



1 **RECORRER** libremente las calles de *LEGO City* es, como buenos policías que somos, nuestra principal tarea en el juego. ¡Toca "apatrullar" la ciudad!



2 **EL ESCÁNER** es fundamental para encontrar pistas ocultas. Algunas nos ayudan en las misiones y otras nos sirven para hallar super ladrillos.



3 **LOS LADRILLOS** sirven para crear las megaconstrucciones, auténticas obras titánicas de piezas LEGO necesarias para avanzar.



■ Las peleas cuerpo a cuerpo no podían faltar. Eso sí, su tono es muy desenfadado y huyen de cualquier trasfondo violento.

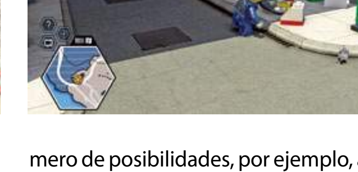


■ Los minijuegos salpican el desarrollo y son bastante variados, aunque su nivel de dificultad es, casi siempre, muy reducido.



■ El modo cooperativo nos permite superar todas las misiones del juego a pantalla partida. No hay modo online.





La ciudad, que podemos recorrer libremente, está repleta de secretos y minijuegos por descubrir.

Alternar entre los distintos disfraces es crucial para superar obstáculos, acceder a nuevas zonas y, por supuesto, para encontrar super ladrillos, un preciado bien que nos facilita mucho la tarea de crear las más de 60 megaconstrucciones, o enormes obras LEGO, como un ferry o un puente, necesarias para avanzar en la historia o acceder a diferentes zonas.

Es precisamente esta búsqueda, la de ladrillos y sorpresas en forma de minijuegos o construcciones menores, la que nos motiva a alejarnos de la historia principal para explorar a fondo cada rincón de LEGO City, una colorida ciudad que, pese a su reducida extensión, ofrece un buen número de posibilidades, por ejemplo, a la hora de desplazarnos en cualquier vehículo que encontremos y que podemos pedir prestado amigablemente a su conductor. Este tono amable, que elimina cualquier tipo de violencia habitual en otros "sandbox", nos acompaña durante toda la aventura, que está repleta de momentos realmente desternillantes, pero que abusa de su sistema de pistas e indicaciones para que siempre sepamos qué hacer en cada momento, algo que los más pequeños agradecerán sin duda, pero que quita bastante miga al desarrollo, sobre todo teniendo en cuenta que el nivel de dificultad es siempre muy asequible. Aún así, y si tenemos claro de antemano lo que vamos a encontrar, *LEGO City Undercover* consigue crear un mundo consistente, original y repleto de momentos divertidos que, además, podemos compartir con un amigo a pantalla partida... ¡Un juego de mundo abierto amparado en la "lego-lidad"! ●



■ Las parodias y guiños a películas como Titanic o Matrix aportan un toque muy divertido. ¡Algunas son realmente desternillantes!



■ La ciudad no es demasiado grande, pero destaca su amplia diversidad de paisajes urbanos, rurales y costeros.

» LLEVANDO A LOS MALOS AL **TA-LEGO**

Para acceder a ciertas zonas de *Lego City* necesitamos utilizar una habilidad concreta, o lo que es lo mismo, vestir con el disfraz adecuado. Por suerte, Chase es un tipo de lo más camaleónico y posee un fondo armario repleto de posibilidades. Aquí os mostramos algunos de sus modelitos:



EL POLICÍA puede utilizar un gancho para acceder a zonas elevadas y, además, rastrear huellas ocultas a simple vista.



EL LADRÓN es capaz de forzar puertas a la fuerza y de abrir cajas fuertes, lo que se traduce en un sencillo minijuego.



EL MINERO no flaquea a la hora de usar su pico para destruir piedras o, cuando eso falla, de sacar a pasear su dinamita.

VALORACIÓN



» LO MEJOR

Ofrece muchas horas de juego en las que las carcajadas están aseguradas.

» LO PEOR

La dificultad es demasiado asequible, incluso para jugadores poco habituales.

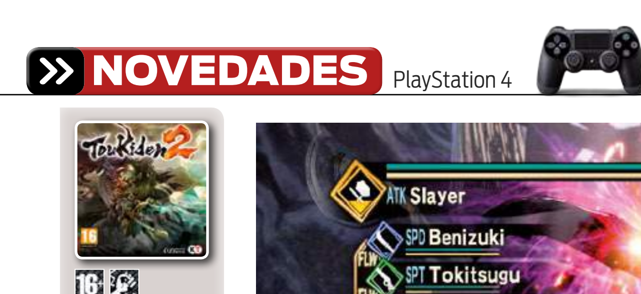
Te gustará + que... **LA LEGO PELÍCULA**



Te gustará – que... **LEGO STAR WARS: EP. VII**



78	**» GRÁFICOS** Pese a su simpleza, logran recrear una ciudad LEGO muy creíble.
86	**» SONIDO** Al acertado doblaje le acompañan temazos conocidos por todos.
80	**» DIVERSIÓN** Hay bastante por hacer, aunque la dificultad general es muy baja.
85	**» DURACIÓN** La historia dura unas 20 horas, que se doblan si buscamos todo.
NOTA 80	**Un hilarante "sandbox" apto para todos tipo de público... Excepto para los que gusten de un cierto nivel de reto.**



Género:
ACCIÓN / ROL
Desarrollador:
OMEGA FORCE
Editor:
KOEI TECMO
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio PS4:
59,99 €
Precio PS Vita:
39,99 €

JUGADORES **1** · JUG. ONLINE **4**
TEXTOS **INGLÉS** · VOCES **JAPONÉS**
BLU-RAY **SÍ** · RESOLUCIÓN **1080 P**

www.koeitecmoamerica.com/toukiden2/



¡Unidos venceremos! Para derrotar a los Onis más temibles tenemos que trabajar en equipo.

CAZAR **MONSTRUOS** NUNCA FUE TAN **ESPECTACULAR**

Toukiden 2

Toukiden regresa a las consolas, y lo hace depurando su fórmula para ofrecer la entrega definitiva de esta saga de acción y rol.

El punto de partida de *Toukiden 2* nos sitúa directamente en un ataque Oni a gran escala. Los Onis son demonios de aspecto y tamaño temible y, como Slayers, nuestra misión es acabar con ellos. Pero antes de que podamos apenas defendernos, un portal místico nos traslada diez años en futuro, al Poblado Mahoroba. Allí forjamos nuevas alianzas y tratamos de recuperar nuestra memoria, a la vez que combatimos las legiones de enemigos que pueblan este mundo. El argumento es emocionante y "engancha"; y al contrario que en la entrega previa, podemos disfrutar de la narrativa a nuestro ritmo: esta vez las misiones secundarias son casi todas opcionales, por lo que podemos elegir entre seguir el argumento, o bien "bichear" y explorar. Porque *Toukiden 2* tiene mucho de exploración, esta vez en un mundo abierto. Para no "empacharnos" al explorar, las Edades o "Ages" suelen estar cubiertas de Miasma, una niebla tóxica que debemos despejar progresivamente, eliminando a los Onis que la producen.

Una aventura semejante requiere un héroe de altura. Podemos escoger entre un amplio arsenal, cada arma cuenta con sus propios combos a descubrir y a medida que avanzamos desbloquearemos nuevo equipamiento para fabricar. En su apuesta por la acción más directa, *Toukiden 2* incorpora una novedad que hace más dinámicos todavía los combates: la Demon Hand. Esta "Garra Demoníaca" es un gancho mágico que permite acceder a nuevas zonas del escenario, así como engancharnos a los enemigos y maniobrar en tor-

Kuon y Homura. La cocinera fortalece nuestras Mitamas y Homura, el ladrón, es un formidable aliado.



CÓMO **DERROTAR** A UN ONI EN TRES PASOS



1 **UNIDOS.** La IA de nuestros aliados les permite luchar por su cuenta, pero acuden a nuestro auxilio si el Oni nos deja sin fuerzas.

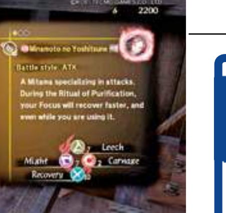


2 **PURIFICACIÓN.** Si le cortamos un miembro al Oni, debemos realizar el Ritual de Purificación y destruirlo antes de que pueda regenerarlo.



3 **DEMON HAND.** Cuando su poder está al máximo, podemos realizar un ataque especial que derribará al Oni y desembocará en su derrota.



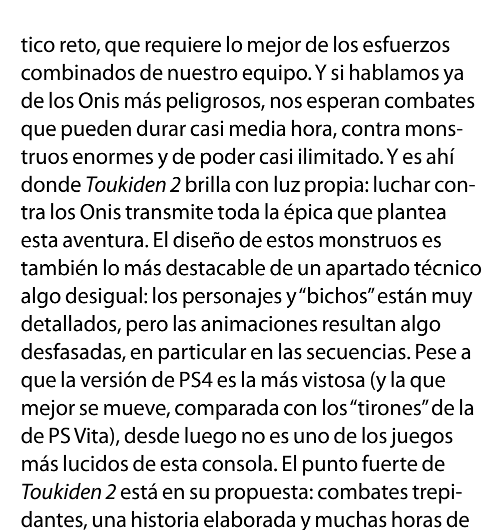


■ La Demon Hand es todo un hallazgo. Nos permite maniobrar en torno al Oni, arrancarle miembros y realizar ataques demoledores.

■ Los mitamas son unos espíritus guerreros y podemos equiparnos hasta tres de ellos: nos otorgan habilidades que mejoran con el uso.



■ El argumento es una historia épica de lealtad y sacrificio. Lamentablemente, los textos sólo aparecen en inglés.



Esta entrega consigue "dar con la tecla" y dota a la saga de una identidad propia.

no a ellos para atacarles. Y para que no nos sintamos solos, contamos siempre con aliados en el combate (hasta tres), escogidos entre los personajes que vamos conociendo, y que nos ayudan a combatir. Podemos darles órdenes básicas, pero su IA les basta para ser independientes. ¡Y muy eficaces! Además contamos con las Mitamas, espíritus guerreros para añadir a nuestro equipamiento, y que proporcionan habilidades especiales.

Con tantos recursos a nuestro alcance, Podría parecer que *Toukiden 2* es un "paseo", pero nada más lejos. Es fácil derrotar a los enemigos comunes, pero los jefes "medios" suponen un auténtico reto, que requiere lo mejor de los esfuerzos combinados de nuestro equipo. Y si hablamos ya de los Onis más peligrosos, nos esperan combates que pueden durar casi media hora, contra monstruos enormes y de poder casi ilimitado. Y es ahí donde *Toukiden 2* brilla con luz propia: luchar contra los Onis transmite toda la épica que plantea esta aventura. El diseño de estos monstruos es también lo más destacable de un apartado técnico algo desigual: los personajes y "bichos" están muy detallados, pero las animaciones resultan algo desfasadas, en particular en las secuencias. Pese a que la versión de PS4 es la más vistosa (y la que mejor se mueve, comparada con los "tirones" de la de PS Vita), desde luego no es uno de los juegos más lucidos de esta consola. El punto fuerte de *Toukiden 2* está en su propuesta: combates trepidantes, una historia elaborada y muchas horas de diversión cazando Onis.



■ Todas las armas tienen sus propios combos y ataques especiales. Conviene dedicarles tiempo para dominar todas sus técnicas.



■ Hay personajes secundarios repartidos por todos los escenarios, que nos ofrecen misiones secundarias con jugosas recompensas.

Multijugador sólo con PlayStation Plus

» MUCHO MÁS QUE CAZAR ONIS...

La trama de *Toukiden 2* avanza con las misiones principales, pero nos ofrece muchas actividades: desde enviar a nuestro robot "Machina" a por materiales, a la búsqueda de emblemas, cría de Tenkos o la infinidad de retos del Centro de Mando. Y además, un modo online con misiones específicas.



"CRAFTEO". Para tener mejores armas hay que combinar materiales, o bien fabricarlos con la máquina de la Profesora Hakase.



TENKOS. Podemos capturar y alimentar a estas adorables mascotas. Pueden unirse a nosotros y ayudarnos durante el combate.



MODO ONLINE. Hasta cuatro usuarios pueden unirse en la zona multijugador y participar en misiones especiales.



VALORACIÓN

» LO MEJOR
Los combates son épicos y dinámicos. Los diseños. Tiene Cross-Play entre PS4 y Vita.

» LO PEOR
Un apartado técnico discreto. Los textos están en inglés. No hay opción Cross-Buy.

Te gustará + que... TOUKIDEN KIWAMI

Te gustará − que... HORIZON ZERO DAWN

77	**» GRÁFICOS** No son el punto fuerte del juego, pero cuenta con grandes diseños.
82	**» SONIDO** Música épica y orquestal que le sienta muy bien. Voces en japonés.
89	**» DIVERSIÓN** Los combates contra Onis son "la pera", sobre todo los "jefazos".
87	**» DURACIÓN** Más de 40 horas de diversión, que se duplican si somos completistas.
NOTA 86	Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha.

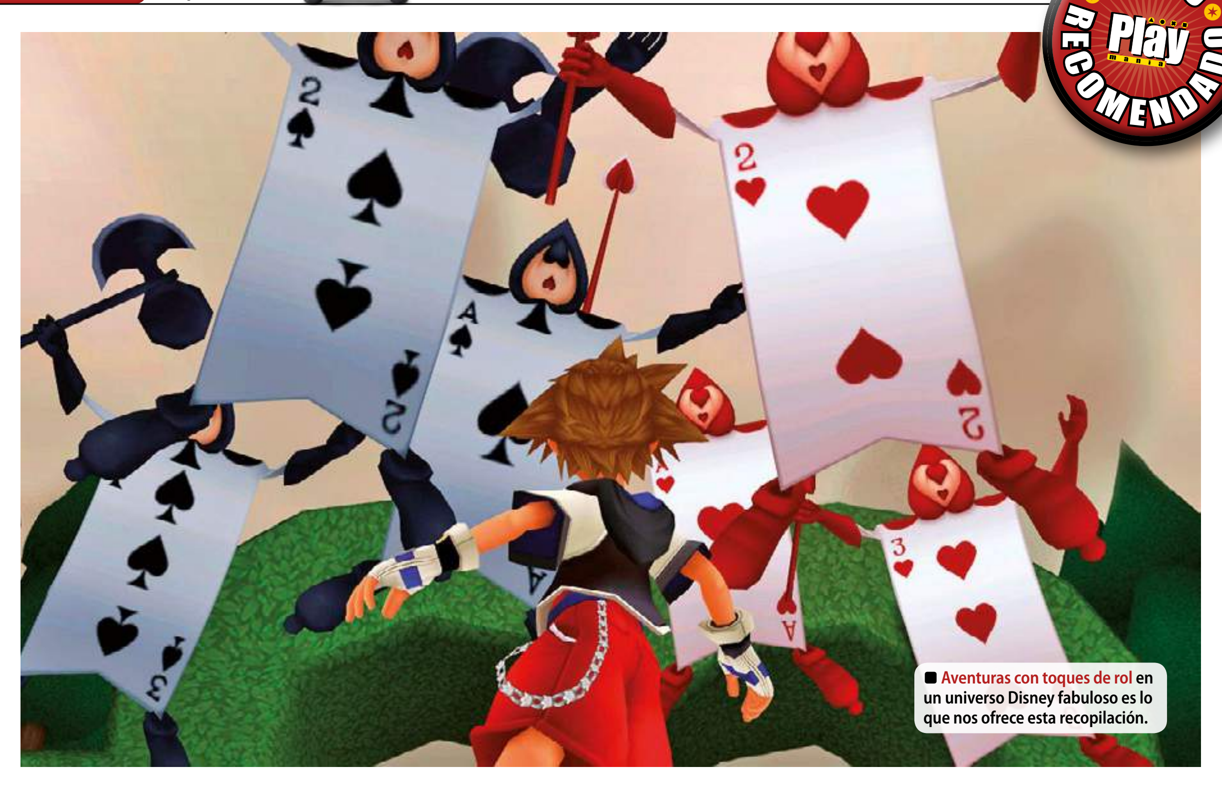




Género:
ROL DE ACCIÓN
Desarrollador:
SQUARE ENIX
Editor:
KOCH MEDIA
Lanzamiento:
YA DISPONIBLE
Precio:
49,99 €

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.kingdomhearts.com/1525/es//



Aventuras con toques de rol en un universo Disney fabuloso es lo que nos ofrece esta recopilación.

JUEGO RECOMENDADO PlayManía

UNA **REMASTERIZACIÓN** IMPRESCINDIBLE

Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX

Disfruta de la mayoría de las entregas de la clásica saga *Kingdom Hearts* en un pack exclusivo para PS4, tan completo como del todo irresistible.

Si hace unas semanas Square Enix editó en PS4 *Kingdom Hearts HD 2.8: Final Chapter Prologue*, esta misma consola recibe ahora el pack *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX*. Una recopilación que incluye en un solo disco los dos títulos editados hace ya un tiempo en PS3 y que incorpora buena parte de las entregas principales de esta gran franquicia de aventuras con toques de rol. Un pack que sirve para conmemorar los 15 años que lleva la saga con todos nosotros.

Para que no os hagáis líos, primeramente conviene desgranar qué títulos exactamente incluye esta recopilación. Por un lado, *Kingdom Hearts HD 1.5* queda conformado por *Kingdom Hearts Final Mix* y *KH Re: Chain of Memories* como juegos principales, obras que quedan complementadas por una completa sucesión de vídeos que narran toda la historia de *KH 358/2 Days*. Y por su parte, en *Kingdom Hearts HD 2.5* vais a encontraros con los títulos completos *Kingdom Hearts II Final Mix* y *KH Birth By Sleep Final Mix*, así como otra retahíla de escenas de vídeo pertenecientes a *KH Re: Coded*. O sea, que nada menos que cuatro juegos enteritos han sido integrados en esta recopilación a los que se añaden otros dos más, no jugables. Una manera deliciosa de conocer la trama (muy compleja, por cierto) de



Sora es el gran protagonista de esta saga, pero aparecen muchos más.

UNA **CRONOLOGÍA** MUY PARTICULAR...

Esta recopilación consta de seis títulos: cuatro juegos completos y dos películas. Y para poder seguir la compleja trama conjunta, os recomendamos seguir el orden que os mostramos en este cuadro y en el de la página siguiente.



1 **KINGDOM HEARTS: BIRTH BY SLEEP.** Una de las entregas más destacadas de toda la saga sigue los pasos de Aqua, Terra y Ventus.



2 **KINGDOM HEARTS.** El título que dio el pistoletazo de salida a la saga nos presenta al carismático Sora y a sus amigos Donald y Goofy.



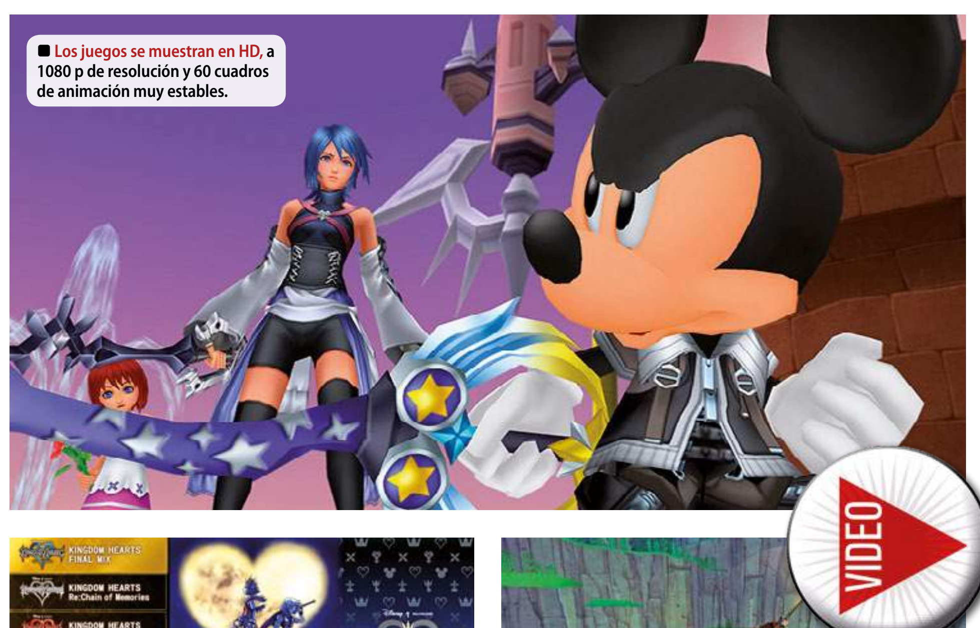
3 **KINGDOM HEARTS: 358/2 DAYS.** Aunque no es una aventura jugable, la trama que se muestra en forma de vídeos tiene mucho interés.



Decenas de mundos Disney nos esperan en esta colección, desde la espesura de la selva de Tarzán a la ciudad de Agrabah.



Los textos están en español, lo cual nos permite seguir la más que interesante trama que presenta toda la saga en su conjunto.



Los juegos se muestran en HD, a 1080 p de resolución y 60 cuadros de animación muy estables.

Esta es la mejor forma de ponerse al día con la saga de Square Enix antes de la llegada del ansiado tercer episodio.

esta gran franquicia, aunque para exprimirla al completo es necesario recurrir al ya citado *KH 2.8* dado que esta recopilación incluye prácticamente el resto de obras que conforman la franquicia al completo. Con tanto título de por medio seguramente muchos os estaréis preguntando cuál es el orden cronológico en el que sería ideal disfrutar del universo de *Kingdom Hearts*. Una saga que goza de una trama más compleja de lo que puede parecer en un primer momento. Bien, pues lo suyo es empezar por el gran *Birth By Sleep*, continuar con *Kingdom Hearts Final Mix*, luego visualizar los vídeos de *358/2 Days*, seguir con *Chain of Memories*, más tarde disfrutar del mejor de todos que es *KHII Final Mix* y terminar con las escenas de vídeo de *KH Re: Coded*. Un viaje que os tomará varios meses completar, dado que la duración de cada uno de los juegos principales no baja de 20 horas.

La jugabilidad de todas estas aventuras es muy similar. En todas es necesario deambular por mundos basados en series Disney, mientras combatimos en tiempo real, recogemos objetos y entramos en contacto con famosos personajes populares, con diálogos en inglés y con subtítulos en castellano. Una fórmula de juego muy variada y atractiva. ¿Y qué novedades presenta esta edición en relación a las remasterizaciones originales aparecidas en PS3? Pues ninguna reseñable más allá del aumento de resolución (1080 p) y los 60 cuadros por segundo a los que se mueven los juegos... Aun así, si no habéis disfrutado nunca de esta saga, original de PS2, ahora es el mejor momento.



El desarrollo es muy variado en cada capítulo de la serie: acción, exploración, diálogos, minijuegos, toques plataformeros... De todo.



Los enfrentamientos transcurren en tiempo real y durante los mismos es posible efectuar una buena gama de ataques mágicos.

... QUE ES MEJOR QUE **RESPETÉIS**

Es cierto que podéis comenzar por la entrega que más os llame la atención, pero creednos si os decimos que la historia de *Kingdom Hearts* es de todo menos sencilla. Por eso insistimos en recomendaros que, si no la conocéis, sigáis el orden que os estamos mostrando en estos cuadros.



KINGDOM HEARTS RE: CHAIN OF MEMORIES. El Castillo del Olvido acoge esta odisea algo anticuada pero curiosa.



KINGDOM HEARTS II. El viaje de Sora y sus amigos continúa su rumbo... actuando Roxas como protagonista del prólogo.



KINGDOM HEARTS RE: CODED. La trama apenas avanza en esta, meramente funcional, colección de escenas de vídeo.

VALORACIÓN



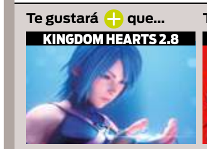
» LO MEJOR

Cuatro juegos completos y dos películas en el mismo pack. Muchas horas de diversión.

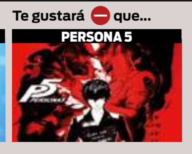
» LO PEOR

Ciertos problemas técnicos aislados. Ninguna innovación reseñable de carácter jugable.

Te gustará + que... KINGDOM HEARTS 2.8



Te gustará − que... PERSONA 5



75	**» GRÁFICOS** Funcionales y poco más, pero por lo menos lucen a 1080 p y 60 fps.
91	**» SONIDO** Excelente banda sonora y gran doblaje... pero sólo en inglés.
90	**» DIVERSIÓN** Desarrollo variado, absorbente y repleto de grandes momentos.
97	**» DURACIÓN** Es casi imposible cuantificar las horas que os durará este pack.
NOTA 87	**Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional.**







Género: **AVENTURA**
Desarrollador: **PARABOLE**
Editor: **RAVENS COURT**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **19,99€**



konagame.com



Los fenómenos paranormales forman parte de la historia del juego. ¿Cuál será el misterio?

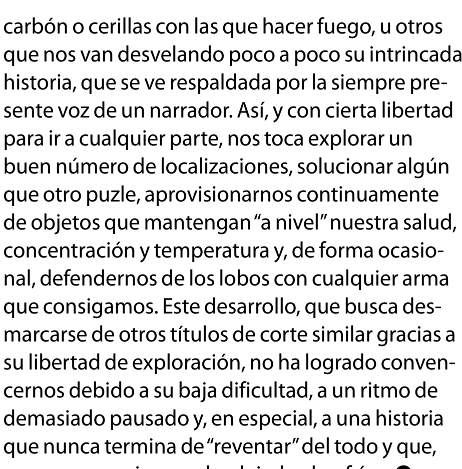
UNA **INVESTIGACIÓN** PARA MENTES FRÍAS

Kona

El paisaje nevado de Canadá en los años 70 sirve de marco para esta aventura en primera persona, que cuenta con un fuerte carácter narrativo.

Cuando Carl Faubert, el detective que protagoniza este juego "indie", recibió el encargo de investigar una serie de incidentes vandálicos en un pueblo cercano a Quebec, Canadá, no tenía ni las más remota idea del enrevesado misterio en el que, al final, se vería realmente inmerso...

Un accidente a bordo de su coche, que tiene lugar pocos kilómetros antes de alcanzar su destino, es el primer acontecimiento en el que *Kona* envuelve a Carl. Este inesperado suceso obliga al investigador a cambiar sus prioridades a una máxima: sobrevivir en un desolador entorno helado. A partir de ese momento la aventura de Parabole muestra todas sus cartas y nos propone investigar minuciosamente cada rincón de sus escenarios para hallar objetos de primera necesidad, como carbón o cerillas con las que hacer fuego, u otros que nos van desvelando poco a poco su intrincada historia, que se ve respaldada por la siempre presente voz de un narrador. Así, y con cierta libertad para ir a cualquier parte, nos toca explorar un buen número de localizaciones, solucionar algún que otro puzle, aprovisionarnos continuamente de objetos que mantengan "a nivel" nuestra salud, concentración y temperatura y, de forma ocasional, defendernos de los lobos con cualquier arma que consigamos. Este desarrollo, que busca desmarcarse de otros títulos de corte similar gracias a su libertad de exploración, no ha logrado convencernos debido a su baja dificultad, a un ritmo de demasiado pausado y, en especial, a una historia que nunca termina de "reventar" del todo y que, como sus parajes, nos ha dejado algo fríos.

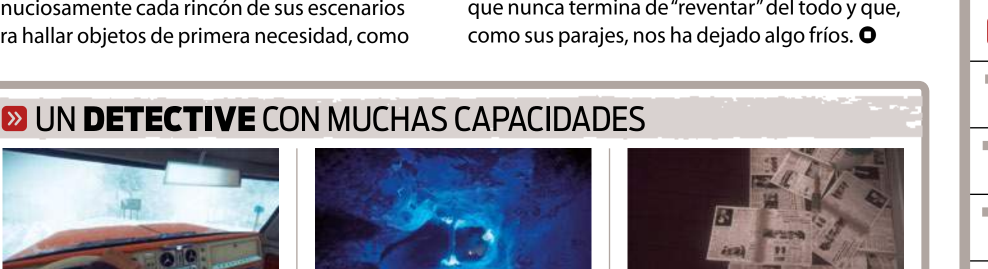




El inventario es limitado, por lo que siempre debemos pensar muy bien qué llevamos en cada momento.



Los lobos pueden atacarnos cuando estamos a la intemperie. Por suerte, disuadirlos suele ser sencillo.



UN **DETECTIVE** CON MUCHAS CAPACIDADES

1 **LA LIBERTAD** de movimiento es relativamente alta, aunque a veces eso significa tener que volver atrás a por un objeto que nos hace falta ahora.



2 **LA SALUD,** temperatura y concentración de Carl son muy sensibles. Debemos buscar siempre lo necesario para equilibrarlas.



3 **LA HISTORIA** está compuesta por distintas tramas que descubrimos en nuestra investigación, por lo que toca explorar cada rincón.

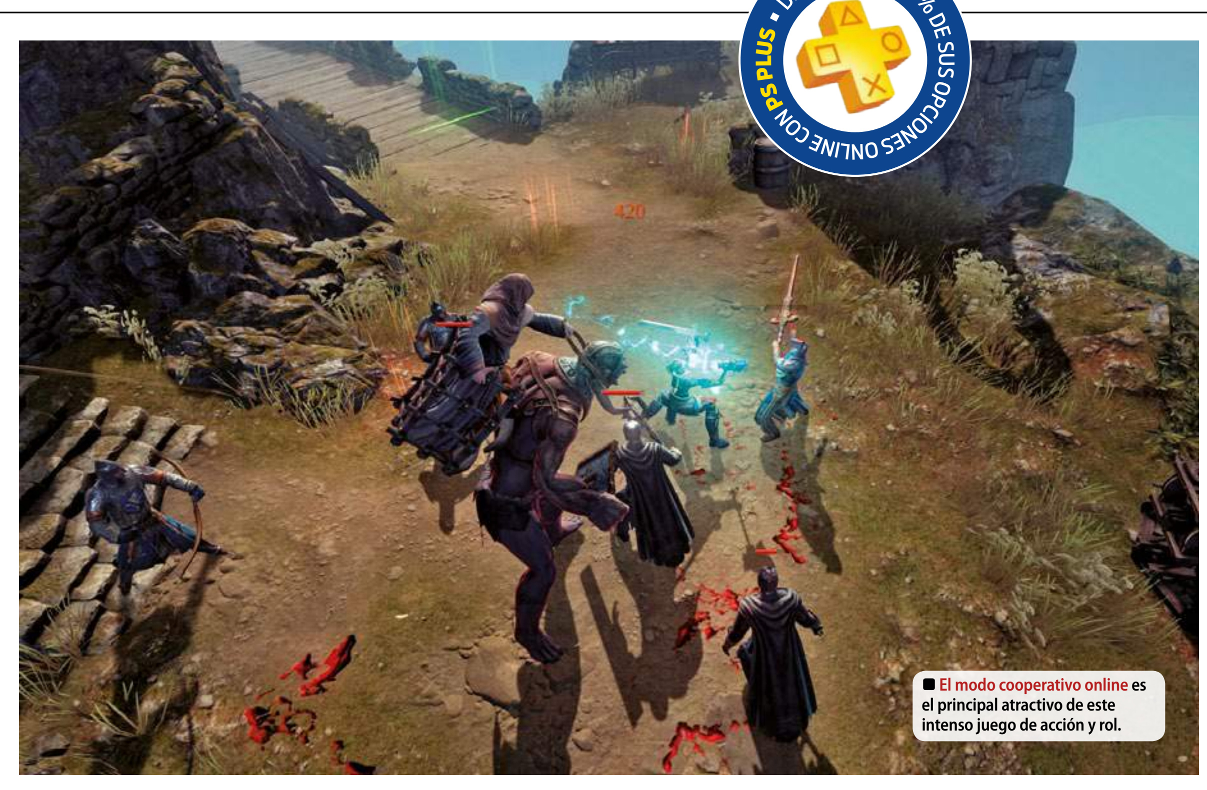
VALORACIÓN

LO MEJOR
Ofrece cierta libertad en la exploración en unos entornos bien ambientados.

LO PEOR
Dificultad escasa, ritmo lento y algunas incongruencias en la historia.

71	**GRÁFICOS** Correctos en general, pero bastante sencillos en todos sus apartados.
73	**SONIDO** Algunas melodía son destacables, pero las voces están en inglés.
70	**DIVERSIÓN** Combina momentos inspirados con otros realmente tediosos.
73	**DURACIÓN** Ronda las 4 o 5 horas, que pueden convertirse en 9 si se investiga todo
NOTA 71	Presenta algunas buenas ideas, que funcionan bien al principio, pero sus errores hacen que el interés decaiga muy pronto.





El modo cooperativo online es el principal atractivo de este intenso juego de acción y rol.

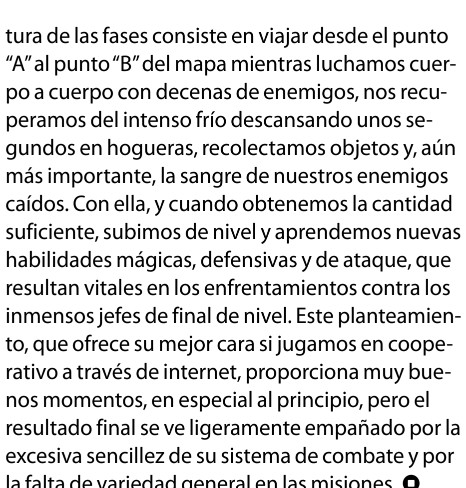
DESDE MIDGAR CON ROL... ¡Y MUCHA ACCIÓN!

Vikings Wolves of Midgard

Enfrentarse al Ragnarök, o batalla del fin del mundo, es una proeza al alcance solo de los más poderosos vikingos. ¿Eres uno de ellos?

La mitología nórdica, con sus dioses, criaturas fantásticas e inquebrantables vikingos, sirve de sensacional ambientación para este título de acción con toques roleros en el que, desde una perspectiva aérea al más puro estilo *Diablo*, debemos dar esquinazo al Valhalla sacando a pasear nuestro acero en interminables combates.

Tras crear a un vikingo personalizado, del que podemos elegir su apariencia, sexo o estilo de lucha, la sencilla historia nos ubica en una aldea situada en los inhóspitos parajes de Midgar. Desde allí, accedemos a las distintas misiones. Las principales nos hacen avanzar en el argumento y las secundarias son necesarias para obtener recursos, como oro, madera o hierro, indispensables para mejorar nuestro equipo. En ambos casos, la estructura de las fases consiste en viajar desde el punto "A" al punto "B" del mapa mientras luchamos cuerpo a cuerpo con decenas de enemigos, nos recuperamos del intenso frío descansando unos segundos en hogueras, recolectamos objetos y, aún más importante, la sangre de nuestros enemigos caídos. Con ella, y cuando obtenemos la cantidad suficiente, subimos de nivel y aprendemos nuevas habilidades mágicas, defensivas y de ataque, que resultan vitales en los enfrentamientos contra los inmensos jefes de final de nivel. Este planteamiento, que ofrece su mejor cara si jugamos en cooperativo a través de internet, proporciona muy buenos momentos, en especial al principio, pero el resultado final se ve ligeramente empañado por la excesiva sencillez de su sistema de combate y por la falta de variedad general en las misiones.



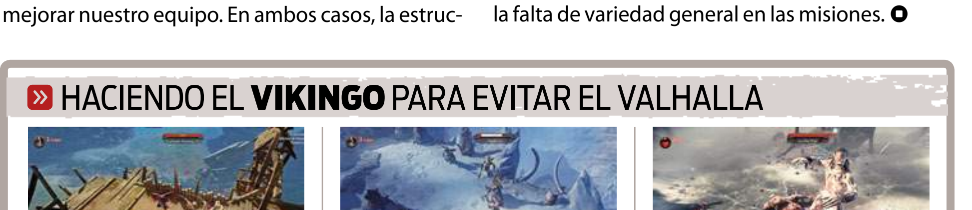


Los enemigos finales suponen el mayor reto de todo el juego. Su nivel de dificultad es bastante alto.



En la aldea accedemos a las distintas misiones y mejoramos nuestras armas y armaduras.

HACIENDO EL VIKINGO PARA EVITAR EL VALHALLA



1 **COMBATIR** es nuestra tarea principal. Los enemigos son muy numerosos y nos atacan desde cualquier parte de los escenarios.



2 **CALENTARSE** en hogueras durante unos instantes es necesario para regenerar nuestra barra de estado y no morir congelados.



3 **SACRIFICAR** la sangre de los enemigos caídos en los pilares que encontramos nos permite subir de nivel y acceder a nuevas habilidades.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La representación de la mitología nórdica es convincente. El modo cooperativo online.

» LO PEOR
La falta de variedad en el desarrollo y de un modo cooperativo local en la misma consola.

75	**» GRÁFICOS** Destaca la ambientación, pero flaquean las animaciones.
72	**» SONIDO** Las melodías son correctas y las voces están en inglés.
73	**» DIVERSIÓN** Le falta variedad y "miga" a los combates. Mejor en cooperativo.
76	**» DURACIÓN** El número de misiones es elevado y hay varios modos de dificultad
NOTA 74	**Un buen juego de acción y rol, sobre todo en cooperativo online, pero que no llega al nivel de los grandes del género.**







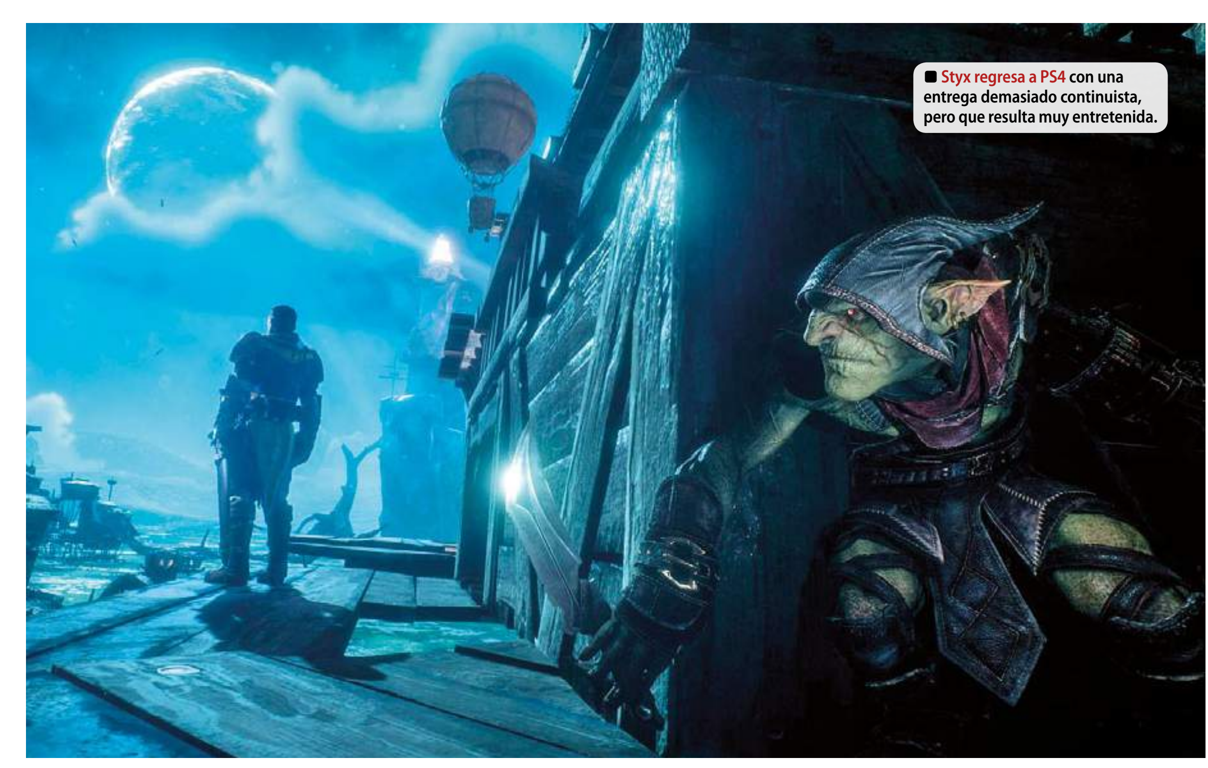
Género: **ACCIÓN**
Desarrollador: **CYANIDE STUDIOS**
Editor: **FOCUS HOME**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **49,99 €**







http://www.styx-game.com/



Styx regresa a PS4 con una entrega demasiado continuista, pero que resulta muy entretenida.

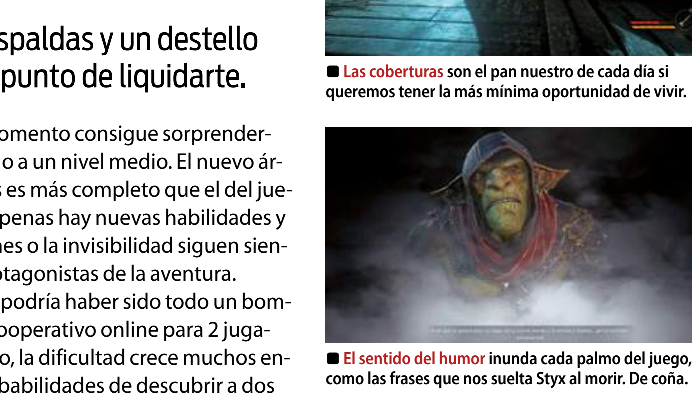
UN **GOBLIN** FANTASMA, PERO REALMENTE ADORABLE

Styx: Shards of Darkness

Si en mitad de la noche sientes una presencia a tus espaldas y un destello verdoso inunda tu habitación, está claro: Styx está a punto de liquidarte.

La primera entrega de *Styx* nos dejó un sabor de boca agridulce y, mucho nos tememos que nos ha sucedido lo mismo con esta secuela. El argumento, que gira en torno a una conspiración entre elfos oscuros y enanos, no podría ser menos interesante. A decir verdad, esto es lo de menos, porque el verdadero problema es que las mecánicas jugables no han evolucionado respecto a la primera entrega como nos hubiera gustado.

Esta segunda entrega ha crecido tanto en escala como en espectáculo gráfico. Los niveles son bastante más grandes, especialmente a lo alto, y el diseño de los mismos ofrece más posibilidades para el sigilo de lo que vimos en la primera entrega. El apartado técnico también ha mejorado, como consecuencia del salto del motor Unreal 3 al 4, pero en ningún momento consigue sorprendernos y sigue estando a un nivel medio. El nuevo árbol de habilidades es más completo que el del juego original, pero apenas hay nuevas habilidades y la creación de clones o la invisibilidad siguen siendo los grandes protagonistas de la aventura.
Una novedad que podría haber sido todo un bombazo es el modo cooperativo online para 2 jugadores. Sin embargo, la dificultad crece muchos enteros, pues las probabilidades de descubrir a dos personajes es mucho mayor. Además, si matan a uno de los dos héroes, hay que empezar el nivel desde el principio, toda una molestia. Los fallos en la IA enemiga, un control que sigue siendo bastante engorroso al plataformear y unas mecánicas que se vuelven repetitivas demasiado pronto son los verdaderos problemas de esta secuela.



Las coberturas son el pan nuestro de cada día si queremos tener la más mínima oportunidad de vivir.

El sentido del humor inunda cada palmo del juego, como las frases que nos suelta Styx al morir. De coña.

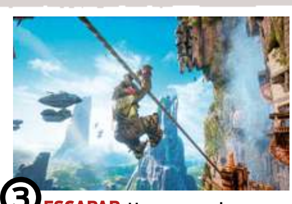
EL **MODUS OPERANDI** DEL LADRÓN SIGILOSO



1 **OBSERVAR.** Gracias a la típica vista mágica, podemos ver a los enemigos cercanos, los objetos con los que podemos interactuar, etc...



2 **ASESINAR.** Lo mejor es llevar a cabo los robos sin derramar sangre, pero si no queda más remedio Styx va equipado con una daga muy útil.



3 **ESCAPAR.** Una vez que hayamos dado el golpe lo mejor es poner pies en polvorosa para no ser descubiertos y perseguidos por algunos humanos.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
El sentido del humor. La mejora gráfica gracias a Unreal 4. El diseño de algunos niveles.

» LO PEOR
El control en las secciones de plataformas. La IA de los enemigos. Es demasiado repetitivo.

78	**» GRÁFICOS** Luce mejor que la primera entrega, pero sigue siendo de nivel medio.
70	**» SONIDO** Las voces están en inglés y la música no tiene piezas memorables.
70	**» DIVERSIÓN** Al principio resulta muy entretenido, pero pierde mucho con las horas.
78	**» DURACIÓN** Completar la aventura puede llevarnos unas 15 o 20 horas de juego.
NOTA 72	**Esta secuela es algo más ambiciosa en lo técnico, pero en lo jugable no supone un verdadero paso adelante.**





La saga *FlatOut* regresa con una entrega variada y su clásica conducción arcade y alocada.

CONDUCIR COMO UN **LOCO** NO SIEMPRE ES DIVERTIDO

FlatOut 4 Total Insanity

Muchos añoramos aquellos arcades de conducción destructivos y de locura total, pero si el control y las físicas no acompañan el motor suele gripar.

El género de los arcades de conducción está viviendo una sequía tremenda estos últimos años. Parecía que los tiempos de *Destruction Derby* y *Twisted Metal* jamás volverían. Por eso, el anuncio del regreso de *FlatOut* a PS4 nos puso una sonrisa en la cara que, lamentablemente, se nos ha borrado una vez que hemos cogido el volante.

La locura y la destrucción son las dos bases sobre las que se asienta esta cuarta entrega de la saga. Las carreras normales ya son un desfase, pero es que también hay competiciones con armas al más puro estilo *Wipeout*, arenas en las que simplemente debemos chocar contra otros vehículos y minijuegos de lo más disparatado. Además, también contamos con la opción de jugar a todos esos modos online, por lo que la oferta disponible es bastante amplia y variada. Sin embargo, el control y el motor de físicas arruinan por completo la experiencia de juego. No es ya que el control no sea realista, que no tendría por qué serlo en un arcade de este tipo, sino que no responde como debería y resulta tosco. Aún así, las disparatadas físicas son las verdaderas culpables de que el juego sea un fiasco. La gracia de este tipo de juegos está en chocar, echar de la carretera a nuestros rivales, saltar por los aires y destrozar los escenarios, pero todo funciona desastrosamente. Hay objetos que se quedan pegados a nuestro vehículo durante toda la carrera, nuestro coche puede recorrer en posición vertical decenas de metros, al chocar con otros vehículos parece que ambos bólidos se queden imantados y, en definitiva, todo resulta tan incontrolable que pronto se acaba la diversión.



El motor de físicas consigue regalarnos momentos tan frustrantes como conducir así durante cientos de metros.



El estilo arcade se refleja en clásicos, como el uso de turbos, armas con las que destruir a nuestros rivales...

MUCHAS FORMAS DE HACER EL **CABRA** EN NUESTRO BÓLIDO



① **CARRERAS.** Llegar el primero es lo importante, pero conseguimos el dinero para comprar mejoras al chocar con otros coches y al destruirlos.



② **ARENAS.** Un verdadero clásico: un escenario circular con 12 bólidos tratando de chocar entre sí. Gana el último coche que quede en pie.



③ **MINIJUEGOS.** Fútbol, billar o salto de longitud son algunas de las pruebas en las que la clave es lanzar a nuestro conductor por los aires.

VALORACIÓN

» LO MEJOR
La cantidad de modos de juego disponibles y algunos de los surrealistas minijuegos.

» LO PEOR
El control es excesivamente tosco y el motor de físicas es tan malo que lo estropea todo.

74	**» GRÁFICOS** La destrucción de escenarios da el pego, pero el nivel general es bajo.
78	**» SONIDO** La banda sonora rock y hardcore acompaña, pero el resto es flojo.
65	**» DIVERSIÓN** Las primeras horas entretiene, pero el control y las físicas lo arruinan.
75	**» DURACIÓN** Hay montones de modos en los que jugar, aunque se hace repetitivo.
NOTA 70	La oportunidad de destacar en los arcades de conducción se difumina por culpa de un control y unas físicas pésimos.

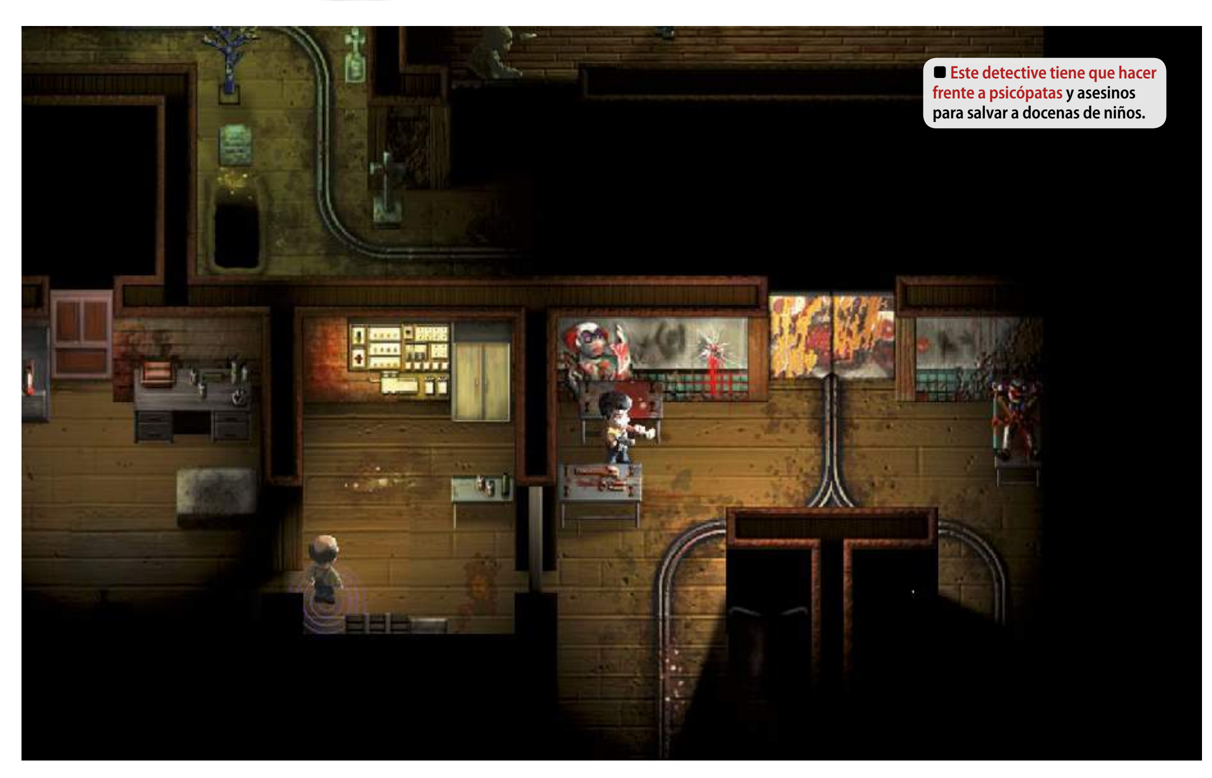




Género: **SURVIVAL HORROR**
Desarrollador: **GLOOMYWOOD**
Editor: **BIGBEN INTERACTIVE**
Lanzamiento: **YA DISPONIBLE**
Precio: **29,99 €**

JUGADORES **1**
JUG. ONLINE **NO**
TEXTOS **CASTELLANO**
VOCES **INGLÉS**
BLU-RAY **SÍ**
RESOLUCIÓN **1080 P**

http://www.2dark.cc/



Este detective tiene que hacer frente a psicópatas y asesinos para salvar a docenas de niños.

EL LADO MÁS **OSCURO** DEL SER HUMANO

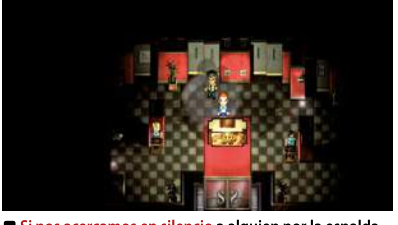
2Dark

El detective Smith está dispuesto a todo con tal de encontrar a sus hijos, pero antes tiene que enfrentarse a la faceta más terrible del ser humano.

Frédérick Raynal, creador de la saga *Alone in the Dark*, vuelve con una propuesta mucho más oscura que toda su obra anterior. En 2Dark encarnamos a un detective venido a menos, que en la búsqueda de sus hijos desaparecidos descubre el cruel destino de otros muchos niños. Nuestra misión es rescatar a tantos pequeños como podamos y detener para siempre a los psicópatas responsables de su sufrimiento.

Este peculiar "survival horror" tiene como eje el sigilo, ya que apenas disponemos de armas para enfrentarnos a nuestros enemigos: la oscuridad y el factor sorpresa son nuestros mejores aliados. Pero además de pasar inadvertidos, *2Dark* también exige que le demos "al cerebelo" y pensemos soluciones creativas para avanzar. Aquí es pieza fundamental el inventario, que recuerda al de las aventuras clásicas, y que permite combinar objetos o darles el uso adecuado para cada situación. También es de la vieja escuela la dificultad del juego, muy elevada pero que, en lugar de frustrar, nos "engancha" para seguir jugando.

2Dark toca una temática tan dura como el tráfico y abuso de menores, pero la presenta de una forma exagerada, propia de un cuento. Esto hace que el jugador pueda mantener una "distancia de seguridad", sin verse afectado. Algo a lo que también ayuda el apartado visual, cuyo estilo "píxel art" nos evita la crudeza que podrían ofrecer unos gráficos más realistas. Todos estos elementos dan lugar a una experiencia intensa, con momentos angustiosos, pero que sobre todo nos mantiene atrapados hasta llegar al sorprendente desenlace.



Si nos acercamos en silencio a alguien por la espalda, podemos noquearle. Luego hay que esconder su cuerpo.



Las pistas nos desvelan el cruel destino de los niños, y dejan claro que este es un juego exclusivo para adultos.

EN BUSCA DE **LOS NIÑOS PERDIDOS**



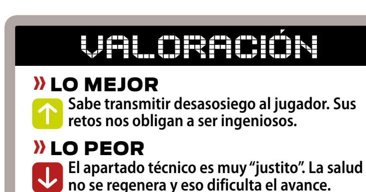


1 **BÚSQUEDA.** El sigilo es esencial para buscar a los niños sin que nos descubran. No debemos hacer ruido ni dejar que nadie nos vea.

2 **PSICÓPATAS.** Podemos luchar contra los jefes finales, o bien incapacitarlos de forma creativa. Por ejemplo, con una tarta envenenada.

3 **FUGA.** Debemos conducir a los niños a la salida, procurando que nos sigan y no se asusten. Si nos descubren, sus vidas corren peligro.

VALORACIÓN



LO MEJOR
Sabe transmitir desasosiego al jugador. Sus retos nos obligan a ser ingeniosos.

LO PEOR
El apartado técnico es muy "justito". La salud no se regenera y eso dificulta el avance.

70	**GRÁFICOS** Personajes 3D algo pobres, en escenarios 2D simplemente pasables.
76	**SONIDO** La música y voces son puntuales, pero encajan con la ambientación.
80	**DIVERSIÓN** Es bastante difícil, pero sus desafíos enganchan al jugador.
70	**DURACIÓN** Los más hábiles se pueden "ventilar" el juego en dos tardes.
NOTA 80	Se agradecen estas propuestas dirigidas al público adulto, más aún si tienen este regusto de juego de la vieja escuela.



■ Tramas muy locas para dos "visual novels" de PS Vita que llegan a PS4 casi sin novedades.

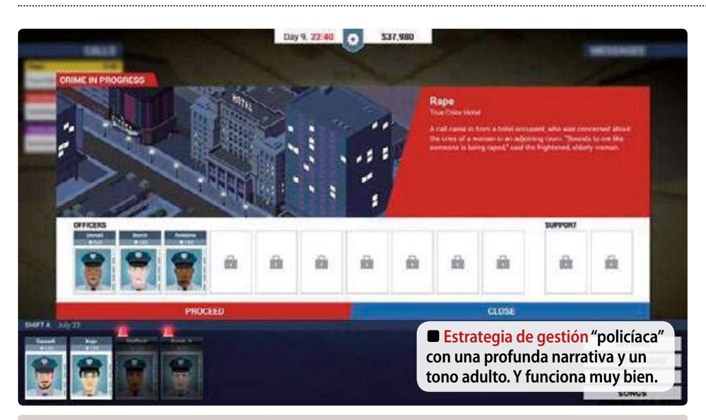
PS4 | BANDAI NAMCO | VISUAL NOVEL | YA DISPONIBLE | 34,95€

Danganronpa 1&2 Reload

Las dos "visual novels" que salieron en PS Vita en 2014 llegan a PS4 en un recopilatorio en formato físico a 1080 p y con supuestas mejoras en la iluminación y en ciertas texturas (lo cierto es que no lucen demasiado en unos juegos que se articulan sobre escenas semiestáticas). Las tramas y, sobre todo, la resolución de las mismas mediante "juicios", siguen pareciéndonos muy recomendables, aunque por desgracia los textos se mantienen en inglés... Si ya los jugaste en PS Vita, creemos que no merece la pena. ○

VALORACIÓN. **Gran aperitivo ante la llegada de *Dangaronpa V3: Killing Harmony,* previsto para septiembre en PS4 y Vita. Trae pocas novedades.**





■ Estrategia de gestión "policíaca" con una profunda narrativa y un tono adulto. Y funciona muy bien.

PS4 | BADLAND GAMES | ESTRATEGIA | YA DISPONIBLE | 19,95€

This is the Police

El comisario de policía Jack Boyd se retira en 6 meses y decide que en ese lapso de tiempo va a asegurarse su jubilación ganando medio millón de dólares. El "cómo" depende de nosotros. Habrá que gestionar la comisaría: asignar a los distintos agentes a los distintos delitos y decidir cómo actúan, lidiar con la mafia y el ayuntamiento... Y todo con un tono muy adulto. ○

VALORACIÓN. **Un original juego de estrategia de gestión con una gran carga narrativa (y textos en castellano) y una buena interfaz que sabe enganchar.**





■ Un desarrollo difícil que sólo compensará a los que estén familiarizados con la serie.

PS4/PS VITA | BANDAI NAMCO | ROL | YA DISPONIBLE | 49,99€

Touhou Genso Wanderer

Tras esa extraña mezcla de juego de lucha y "bullet hell" que fue *Bullet Ballet*, la saga abraza las mecánicas "rogue like" con *Touhou Genso Wanderer* con un desarrollo simple pero que penaliza (y mucho) cada una de nuestras muertes. Un vía crucis de gráficos sencillotes (lo único destacable es el diseño "cabezón" de los personajes) que sólo compensará a los fans. ○

VALORACIÓN. **Sólo los seguidores de la saga sabrán apreciar este áspero desarrollo "roguelike" de gráficos simplones y con textos en inglés.**





■ Un plataformas con un original planteamiento que funciona bien, aunque a veces acaba frustrando.

PS4 | RISING STAR GAMES | PLATAFORMAS | YA DISPONIBLE | 14,99€

88 Heroes

El 8 de agosto de 1988, el Dr. H8 amenaza con destruir la Tierra si no recibe 88 octillones de dólares en 88 minutos. Para evitarlo, 88 héroes tendrán que superar 88 niveles con nuestra ayuda. Cada héroe tiene sus peculiaridades y, como su participación en cada fase es aleatoria, hay que adaptarse a ellas rápidamente, ya que cada nivel dura 88 segundos. ○

VALORACIÓN. **Un desarrollo frenético en 2D repleto de plataformas, humor y guiños a otros videojuegos con tono "retro". Puede ser algo frustrante.**





■ Interactuaremos con un enorme troll en una aventura variada pero con repleta de problemas y fallos.

PS4 | BADLAND GAMES | AVENTURA | YA DISPONIBLE | 49,99€

Troll & I

Con ciertas reminiscencias a *The Last Guardian*, acompañamos e interactuamos con un troll llamado Troll en una aventura de confusa historia, con buenas ideas pero casi ninguna bien resuelta. Su mezcla de géneros no funciona, con combates anodinos, puzles sencillotes, frustrantes secciones de sigilo, IA nefasta, mala gestión de la cámara... Eso sí, con cooperativo. ○

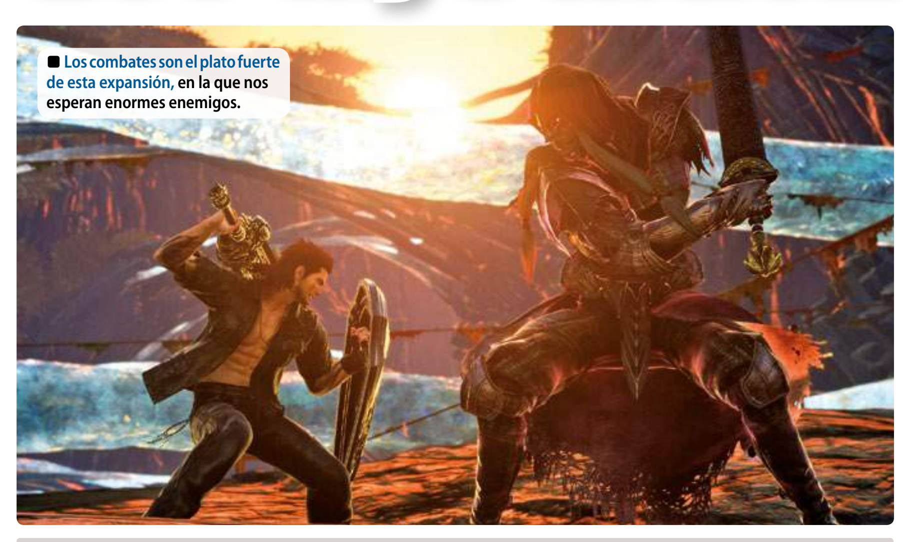
VALORACIÓN. **Una aventura cuyos múltiples fallos arruinan la experiencia. Y gráficamente parece de otra época. No le salva ni el cooperativo.**





COMPLEMENTOS, PACKS, EXPANSIONES...

Contenido descargable de PlayStation Store


Los combates son el plato fuerte de esta expansión, en la que nos esperan enormes enemigos.

PS4 | SQUARE ENIX | RPG | YA DISPONIBLE | 4,99€

FINAL FANTASY XV

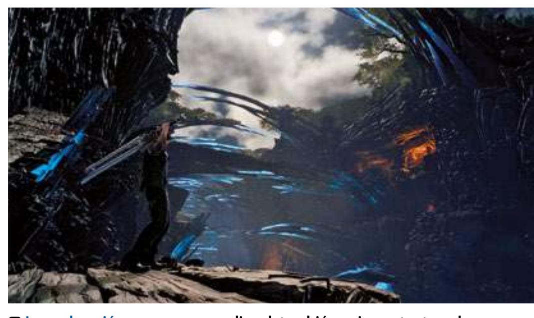
Episodio Gladiolus

Gladiolus es el protagonista de esta primera expansión de la historia de *Final Fantasy XV*, que nos permite recorrer nuevas zonas de Eos y disfrutar de mecánicas de combate diferentes a las vertiginosas proyecciones de Noctis.

La trama de este DLC se sitúa en el capítulo 7 de la historia principal, momento en el que Gladiolus abandonaba al grupo de protagonistas para vivir una aventura por su cuenta, o según comprobamos ahora, para adentrarse en una mazmorra repleta de enemigos, algunos de ellos de un tamaño descomunal. Y es que, a lo largo de sus aproximadamente 2 horas de duración, los combates, que ahora ponen más énfasis en el cuerpo a cuerpo gracias a nuevos movimientos defensivos y de contraataque, predominan sobre la exploración y la historia, que no aporta demasiado a lo que ya conocíamos. 2 nuevos modos: Suma y Sigue (una contrarreloj) y Duelo, que nos enfrenta a Cor, completan la oferta de la aventura de Gladiolus.

VALORACIÓN. Algunos combate son realmente épicos, pero no aporta demasiado a nivel argumental.


Al calor de las hogueras los protagonistas profundizan en esta historia alternativa, aunque no tiene demasiada miga.


La exploración, pese a ser muy lineal, también es importante, sobre todo a la hora de encontrar pociones y otros objetos de utilidad.





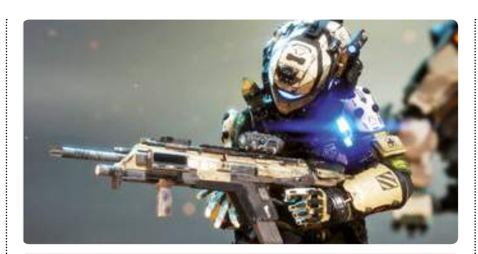
PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISP. | 14,49€

CALL OF DUTY: MODERN WARFARE REMASTERED

Pack de mapas variado

Cuatro nuevos mapas para el modo multijugador, que ya vimos en el título original, se estrenan ahora en la versión remasterizada de *Call of Duty: Modern Warfare*. Se trata de Broadcast, Chinatown, Creek y Killhouse.

VALORACIÓN. Más madera para el modo online de este título, aunque a un precio algo elevado.



PS4 | RESPAWN | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

TITANFALL 2

Colony Reborn

Colony, uno de los mapas más atractivos del primer *Titanfall*, llega a su segunda parte gracias a este DLC, que también incluye una nueva ejecución de piloto, aplastacráneos, y una carabina exclusiva, la R-101.

VALORACIÓN. El nuevo mapa ofrece mucha diversión extra y además la actualización es gratuita.



PS4 | ACTIVISION | SHOOTER | YA DISP. | GRATIS

OVERWATCH

Orisa

Orisa es la nueva heroína en sumarse al plantel de *Overwatch*. Diseñada por una ingeniera de 11 años, sus habilidades incluyen una potente ametralladora y una barrera protectora con la que protege a sus aliados.

VALORACIÓN. Un personaje de lo más equilibrado y repleto de posibilidades. ¡Nos encanta su estilo!


■ Kate y Raven son las protagonistas de este DLC, que expande la historia principal.

PS4 | SONY | AVENTURA | YA DISPONIBLE | GRATIS

■ GRAVITY RUSH 2

El arca del Tiempo

La genial historia de *Gravity Rush 2* se expande gracias a este contenido descargable, que nos relata lo acontecido entre Kat y Raven tras el final del juego. De nuevo, las carismáticas heroínas tienen que desafiar las leyes de la gravedad mientras luchan contra los Navvi y otros nuevos enemigos, entre los que destacan dos: Lumino y Tenebra. Con su vertiginoso ritmo de juego característico, este DLC tiene una duración aproximada de 2 horas e incluye algunas sorpresas argumentales, que preferimos no desvelaros, pero que seguro os dejan con la boca abierta.

VALORACIÓN. El estilo es el de siempre y la historia está repleta de sorpresas. Además es totalmente gratuito. ¡Así sí!


■ La muerte vuelve a acecharnos en cada esquina, como es sello de identidad de esta saga.

PS4 | FROM SOFTWARE | AVENTURA/ROL | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ DARK SOULS III

The Ringed City

El broche final de *Dark Souls III* nos traslada hasta la Ciudad Anillada, un paraje inhóspito, no sólo por su oscura ambientación, sino en especial por las criaturas que moran sus tierras, unos malvados seres a los que sólo mueve una única motivación: acabar con nuestra vida a toda costa. Y es que pese a resultar demasiado conservador en su historia y mecánicas, *The Ringed City* consigue explotar la fórmula "*Souls*" para hacer que, en muchas ocasiones, nos sintamos totalmente indefensos ante unos poderosos (y muy numerosos) enemigos que no dudan en tendernos emboscadas o atacarnos desde larga distancia. ¡Larga vida a la saga *Souls*!

VALORACIÓN. Sin innovar en ningún aspecto, las geniales cinco horas de este DLC demuestran que la fórmula de esta saga sigue funcionando a la perfección.


■ El narcotráfico no descansa en Bolivia, pero los Ghost no se lo ponen nada fácil a los narcos.

PS4 | UBISOFT | AVENTURA DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 4,99€

■ GHOST RECON WILDLANDS

Peruvian Connection

Entre el aluvión de contenido extra que está recibiendo *Ghost Recon Wildlands*, *Peruvian Connection* es uno de los más atractivos hasta el momento. Compuesto por tres nuevas misiones, en este DLC debemos finiquitar la relación entre Santa Blanca y los cárteles peruanos, uno de sus principales proveedores de cocaína. Para hacerlo, debemos guiar a nuestro escuadrón Ghost tras los pasos de La Cabra, una carismática mujer de negocios mejicana que parece ser la clave de todo este entramado. Alcanzar nuestro objetivo no va a ser una tarea sencilla debido a las altas medidas de seguridad, pero eso supone tan solo un reto para los Ghost...

VALORACIÓN. Una nueva misión para el escuadrón Ghost que destaca por sus dosis de acción, pero que no incorpora ninguna novedad a nivel jugable.

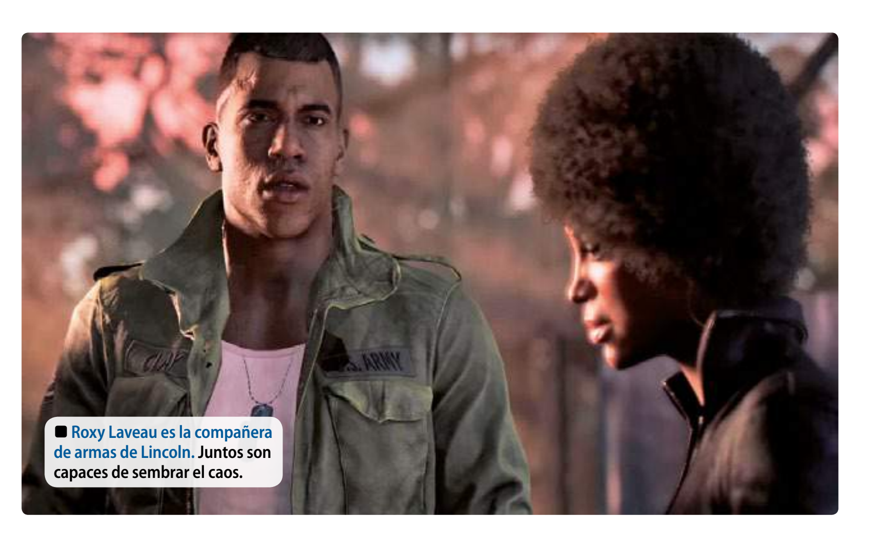
PS4 | 2K GAMES | AV. DE ACCIÓN | YA DISPONIBLE | 14,99€

■ MAFIA III

¡Más Rápido!

La primera de las tres actualizaciones previstas de la historia de *Mafia III* nos narra la alianza entre Lincoln y Roxy Laveau, con la que debe cooperar para acabar con un Sheriff corrupto. Esta nueva misión nos permite conocer nuevas zonas de New Bordeaux, de un estilo muy rural, y en las que los tiroteos y, en especial, las intensas persecuciones a bordo de potentes vehículos marcan el desarrollo, que ahora se ve potenciado por nuevas mecánicas, como la posibilidad de colocar minas de proximidad y de lanzar granadas desde el interior de los vehículos.

VALORACIÓN. Una nueva e interesante historia cuya intensidad se ve aumentada por la incorporación de nuevas mecánicas.



■ Roxy Laveau es la compañera de armas de Lincoln. Juntos son capaces de sembrar el caos.

PARA MÁS INFO VISITA: PLAYSTATIONPLUS.ES

Tu comunidad PlayStation® Plus

Ser miembros de PlayStation Plus nos otorga muchísimas más ventajas además de jugar online y para que no te pierdas ninguna, repasamos las principales novedades de un mes muy "plus".

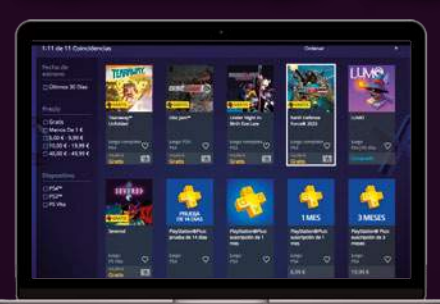
¡NO DEJES PASAR **LOS JUEGOS SIN COSTE ADICIONAL!**

Descarga los Juegos del mes desde cualquier lugar

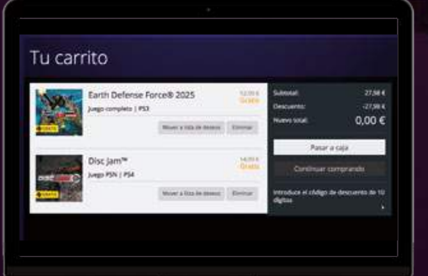
Todos los miembros de PlayStation Plus tenemos derecho a descargar juegos sin coste adicional todos los meses. Dos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita. Y podremos jugar con ellos todo lo que queramos, ya que los tendremos disponibles mientras dure nuestra suscripción a PS Plus. Sin embargo, no todos los jugadores aprovechamos para descargarnos estos juegos, aunque nos dan la oportunidad de probar grandes títulos que, por miedo a equivocarnos, seguramente no hubiéramos descargado nunca... Los dos juegos gratuitos de este mes para PS4 son un buen ejemplo. Dos títulos muy, muy originales, tanto por su estética como por sus mecánicas, que estamos seguros de que os van a hacer pasar muy buenos ratos. Son juegos de gran calidad que suponen una grata sorpresa.

Como seguro que sabréis, descargar los juegos no puede ser más fácil. Basta con entrar en PS Store, seleccionar la pestaña PS Plus, elegir el juego y darle a comprar. La descarga se iniciará automáticamente y en poco tiempo tendremos nuestro juego listo para disfrutar. Por si eres de los que se despistan y al final se les olvida descargar los Juegos del Mes, te recordamos que puedes acceder a PS Store desde cualquier dispositivo conectado, vía web o con PlayStation App, una aplicación gratuita para iOS y Android. Desde el dispositivo (PC, teléfono, tableta...) podrás realizar la compra para que en cuanto enciendas la consola se inicie la descarga. Te recomendamos de corazón que te los bajes todos los meses. No desaproveches la ocasión de conseguir sin coste adicional juegos de tanta calidad y tan variados como *Rocket league, Tearaway, LittleBigPlanet 3, This War of Mine, Day of the Tentacle Remastered, Injustice, Outlast*... Y otros que quizá no te suenen de nombre, pero que seguro que te van a hacer pasar ratos muy, muy divertidos.

CON TU SMARTPHONE Y PLAYSTATION APP. Arranca la aplicación, accede a la pestaña PlayStation Plus y selecciona el juego que quieres descargar. Añádelo al carrito, completa tu completa y decide si quieres que la consola inicie la descarga.











DESDE EL NAVEGADOR WEB. Desde cualquier dispositivo conectado, accede a "https://store.playstation.com". Podrás navegar con normalidad por PS Store. Selecciona el menú de PlayStation Plus y verás todos los juegos disponible. Elige tus preferidos e inicia la compra. Es como la de cualquier otro contenido, sólo que en este caso la factura va a ser de 0 €.

JUEGOS DEL MES

Los miembros de PS Plus pueden descargar sin coste adicional seis juegos, dos exclusivos para PS4, dos para PS3 y dos para PS Vita.



PS4 | 14,99 € | ACCIÓN

DRAWN TO DEATH

Un originalísimo juego de acción centrado en el multijugador competitivo para cuatro jugadores. Escenarios, personajes y armas han saltado directamente de los garabatos a bolígrafo de un estudiante. ¡Se estrena directamente en PS Plus! ¡No te lo pierdas!



REWARDS
LAS OFERTAS DEL MES

Las ofertas exclusivas para miembros de PS Plus vuelven con fuerza. Además de estas tres ofertas de aquí abajo, puedes optar por otras promociones como las que propone WAYNABOX (3 descartes gratis en sus viajes sorpresa), o EUROPCAR hasta un 20% de descuento en el alquiler de coches. ¡Sólo por ser miembros de PS Plus!



30% DE DESCUENTO, EN GAFAS DE SOL
Para que nada te deslumbre en esta primavera.



25% DE DESCUENTO PARA NUEVOS SOCIOS.
En los comercios de la cadena VIPS, tiendas y restaurantes.



DESCUENTO DE 10€
Descuento de 10€ en los materiales de alquiler si te haces socio



■ Nuestro campeón de *FIFA* Gravesen_1, y Joanfcb (izquierda), campeón de *PES*, posan con su premio.

LA LIGA OFICIAL PLAYSTATION PREPARA GRANDES NOVEDADES

¡Triunfo español en las II Finales Internacionales de Liga Oficial PlayStation!

A finales de marzo se celebraron las II Finales Internacionales de la plataforma oficial de eSports de PS4, LOPS, a bordo del buque Sovereign de Pullmantur Cruceros. Mientras el barco navegaba por la Costa Azul, los representantes de Francia, España y Portugal se batían en duros duelos para decidir los campeones de las competiciones de *FIFA 17, PES 2017, NBA 2K17, Rocket League* y *Street Fighter V*.
Los españoles dominaron claramente la competición, alzándose con el triunfo en todos los juegos, menos en *Street Fighter V*, que ganó Francia. Jaime Álvarez, "Gravesen_1", logró alzarse con un nuevo título en *FIFA 17*. El asturiano no empezó bien el campeonato, ya que no logró su pase para el playoff final hasta el último partido de la primera fase, pero dio el do de pecho en las rondas eliminatorias. Completaron el cuarteto triunfador Joan Andreu, "Joanfcb" en *PES 2017*, Dani Martínez, "Rifle" en *NBA 2K17* y el equipo "x6tence" en *Rocket League*. Y si no se logró el pleno fue por poco, ya que Alejandro Bermúdez, "alex-sieg", cayó en la gran final frente al francés Christ Onema, "Akainu". Con estas Finales termina la Temporada 7, pero lo mejor de Liga Oficial PlayStation está aún por llegar, ya que muy pronto se anunciarán importantes cambios en la plataforma que simplificarán la forma de juego, sin defraudar a los más "pro" de la competición. ¡No os lo perdáis! Estad atentos a todas las noticias en: www.ligaplaystation.es

Un montón de Pluses

Por 4,17 € al mes PS Plus te ofrece todas estas ventajas si tienes una PS4

- ☑ Acceso al **multijugador online** en todos los juegos.
- ☑ Acceso a la **Liga Oficial PlayStation**.
- ☑ **24 juegos de PS4** al año sin coste adicional.
- ☑ **Acceso a Share Play:** invita a un amigo en jugar en tu partida, aunque él no tenga el juego en su consola.
- ☑ **10 GB de almacenamiento** en la nube, para que tus partidas estén en a salvo y accesibles desde cualquier PS4.
- ☑ **Descuentos exclusivos en PS Store**, que se suman a los descuentos que haya disponibles en cada momento.



Cómo me suscribo

Convertirse en miembro de **PlayStation Plus** es sencillísimo. Es como realizar cualquier otra compra en PlayStation Store (también puedes comprar una tarjeta de prepago en tienda físicas), por lo que sólo necesitas tener una cuenta PSN. Si eres nuevo propietario de una de PlayStation y nunca has estado suscrito a PS Plus, podrás disfrutar de una prueba gratis de 14 días. Tienes tres opciones:

- ☑ **1 MES.** Los 30 días se suscripción cuestan 6,99 € y te dejará con la miel los labios. Recuerda que los juegos de la colección sólo pueden disfrutarse mientras eres miembro.
- ☑ **3 MESES.** 90 días de suscripción te salen a 14,99.
- ☑ **12 MESES.** Es la opción más económica, cuesta 49,99 euros (4,17 al mes) y durante un año disfrutarás de todas las ventajas de PS Plus y recuperarás de sobra tu inversión.



PS4 | 14,99 € | SHOOTER

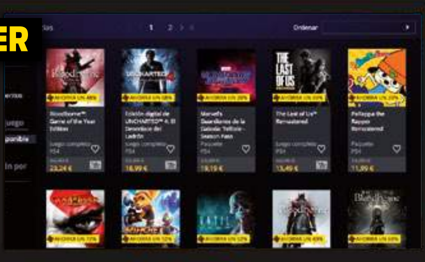
LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

Otro todavía más original. Imagina un matamarcianos en el que pilotas una enorme nave de combate que requiere el manejo de torretas, láseres, escudos e impulsores. Divertidísimo jugando en cooperativo.

LO QUE NO TE PUEDES PERDER

¡Descuentos exclusivos por ser de PS Plus en PlayStation Store!

Aprovechando la celebración del décimo aniversarios de PlayStation Store, la tienda ofrece importantes descuentos, que se multiplican si eres miembro de PS Plus. Date una vuelta por PS Store, que se acaban.



Clásicos de PlayStation que vuelven en PS4



¿Añoras algún juego de tus años mozos? Pues echa un ojo a estas páginas porque a lo mejor vuelve optimizado para PS4.



Seguro que la inmensa mayoría de los clásicos que desfilan por estas páginas los conoces, bien porque los jugaste en su día, bien porque estarás harto de escuchar los ruegos y súplicas de los fans que claman por el regreso de su juego favorito de la niñez. Sea cual sea tu caso, merece la pena que te detengas y prestes atención a este reportaje si te atrae el rollo retro, porque en los próximos meses van a llegar un buen puñado de clásicos de PSone, PS2 y PSP a PS4 pero optimizados. Algunos son meras remasterizaciones (lavado de cara gráfico, trofeos y poco más). Otros son "remakes", en los que se parte de cero pero tratando de respetar en la medida de los posible la idiosincrasia del original. Pero os aseguramos que todos ellos conservan intactas muchas de las virtudes que les hicieron grandes en su día. Y eso es lo más importante.

CRASH BANDICOOT N. SANE TRILOGY

PLATAFORMAS | VICARIOUS VISIONS/ACTIVISION | LANZAMIENTOS ORIGINALES: 1996, 1997, 1998 | LANZAMIENTO DEL REMAKE: 30 DE JUNIO

LO QUE FUE... Crash Bandicoot es uno de los personajes más queridos y añorados de la familia PlayStation. Las tres entregas de PSone desarrolladas por Naughty Dog (sí, los autores de los *Uncharted* y de *The Last of Us*) fueron de lo mejorcito del género en la gris de Sony, hasta el punto de que este anaranjado marsupial terminó convirtiéndose en la práctica, y casi por accidente, en la mascota de la primera PlayStation.

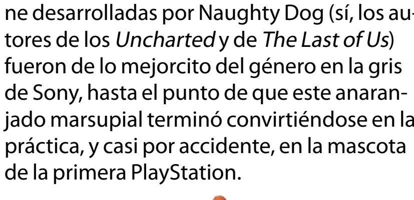


Los tres primeros *CB* de PS fueron tres plataformas variados y muy divertidos.





LO QUE SERÁ... En *Crash Bandicoot N.Sane Trilogy* encontraremos una puesta al día de los tres primeros *Crash Bandicoot* de PSone. Según sus autores, Vicarious Visions, será una "remaster AAA". Los niveles se han reconstruido partiendo de la arquitectura de los originales, aunque encontraremos algunos cambios, como la inclusión de más flora y fauna en algunos. Gráficamente, luce espectacular (no hay más que ver detalles como el pelaje de Crash). Y la banda sonora se basará en la original, aunque ha sido regrabada por completo. Sin duda, un esperado regreso.



El regreso de Crash en forma de "remake" es fruto de la insistencia de los fans por volver a encontrarse con este simpático marsupial.



Esta "puesta al día" será bastante fiel a los originales, pero gráficamente será espectacular.



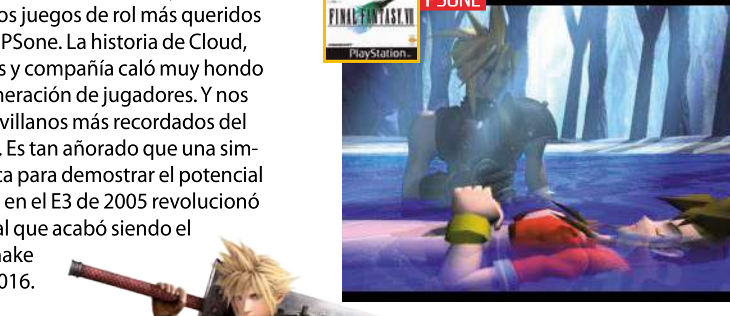


FINAL FANTASY VII REMAKE

ROL | SQUARE ENIX | LANZAMIENTO ORIGINAL NOVIEMBRE: 1997 | LANZAMIENTO DEL REMAKE: SIN CONFIRMAR

LO QUE FUE... Hablar de *Final Fantasy VII* es hablar de uno de los juegos de rol más queridos del catálogo de PSone. La historia de Cloud, Barret, Tifa, Aeris y compañía caló muy hondo en toda una generación de jugadores. Y nos dejó uno de los villanos más recordados del historia: Sefirot. Es tan añorado que una simple demo técnica para demostrar el potencial de PS3 revelada en el E3 de 2005 revolucionó tanto al personal que acabó siendo el germen del remake anunciado en 2016.

LO QUE SERÁ... Yoshinori Kitase (director del original) será el productor de este "remake", que será dirigido por Tetsuya Nomura (diseñador de personajes en el clásico). Volverán los mismos protagonistas y una historia que repasará lo acontecido en el original, aunque estructurada en "entregas" que, al parecer, expandirán de algún modo la historia del original. Pero la principal novedad la encontraremos en los combates, que suprimirán los turnos "típicos" para abrazar un sistema en tiempo real similar al de los *Kingdom Hearts*.





El guardián escorpión es el primero de los jefes de *FFVII*. ¿Os acordáis?

El remake de *FFVII* promete ir más allá de la historia original e introducir cambios en los combates.

PS4

Pues volverá en el remake con una puesta en escena espectacular.





CONSTRUCTOR HD

ESTRATEGIA | MERIDIEM GAMES | LANZAMIENTO ORIGINAL: 1997 | LANZAMIENTO DEL REMAKE: FINALES DE ABRIL

LO QUE FUE... Allá por 1997 la extinta Acclaim lanzó en Psone un juego de estrategia muy original. *Constructor* nos convertía en promotores inmobiliarios que podían hacer cualquier cosa con tal de enriquecerse, desde controlar las fábricas y los servicios públicos hasta tratar con la mafia. Con un apartado gráfico bastante resultón, una interfaz bastante bien adaptada a la consola, un tono gamberro y mucho sentido del humor, se desmarcó de sus competidores.

LO QUE SERÁ... *Constructor HD* recupera la esencia del original. Será un juego de estrategia que conservará la vista isométrica, el humor negro y el objetivo de enriquecernos a toda costa, aunque sea usando técnicas de dudosa catadura moral, como sabotear instalaciones o usar a un grupo de matones para "convencer" a quien nos estorbe. Sobra decir que gráficamente ha sido rehecho desde cero, y sus personajes lucen ahora un look más "gángster".



Enriquecernos a toda costa era y es el objetivo de este juego de estrategia que nos convierte en promotores inmobiliarios.



ODDWORLD SOULSTORM

PLATAFORMAS/PUZLES | ODDWORLD INHABITANTS | LANZAMIENTO ORIGINAL DICIEMBRE 1998 | LANZAMIENTO REMAKE: SEGUNDA MITAD 2017

LO QUE FUE... La secuela del genial *Abe's Oddysee* volvía a estar protagonizada por Abe, un Mudokon que debe rescatar a sus congéneres de la esclavitud a la que los someten los Glukkon

LO QUE SERÁ... Tras el "remake" de *Abe's Oddysee*, Oddworld Inhabitans van a seguir expandiendo la historia, "re-escribiéndola desde un ángulo muy distinto, más oscuro, profundo y siniestro". Desde luego, eso queda claro viendo los diseños que han mostrado, aunque a día de hoy aún no hemos visto ninguna imagen "in game" del "remake".



RESIDENT EVIL 2

SURVIVAL HORROR | CAPCOM | LANZAMIENTO ORIGINAL: 1998 | REMAKE: SIN CONFIRMAR

LO QUE FUE... *Resident Evil 2* mejoró aún más si cabe la ya triunfal fórmula del original expandiendo la pandemia de zombis a la s calles de Raccoon City con dos CD, uno para cada protagonista.

LO QUE SERÁ... Pues es una incógnita, porque desde que Yoshiaki Hirabayashi, confirmó que lo están haciendo, no hemos sabido NADA. Suponemos que seguirá la senda marcada por el "remake" del primer *RE* y no por la de *RE7*...


PSONE


PS4

PARAPPA THE RAPPER

MUSICAL | SONY | LANZAMIENTO ORIGINAL: SEPTIEMBRE 1997 | LANZAMIENTO REMASTERIZACIÓN YA DISPONIBLE

LO QUE FUE... Con más de más de tres millones de copias vendidas a nivel mundial, *Parappa The Rapper* fue uno de los primeros éxitos de la primera PlayStation y uno de los primeros juegos musicales en tener relevancia a escala global. Fue creado por el artista Masaya Matsuura (que no sólo diseño el juego sino que también compuso la BSO en inglés) y el diseño de personajes corrió a cargo del dibujante estadounidense Rodney Greenblat. Tuvo una reedición para PSP.

LO QUE SERÁ... Pues casi 20 años después podremos volver a disfrutar en PS4 de estas mismas canciones y ayudar al perrito rapero Parappa a conquistar el corazón de Sunny Funny. Para ello, tendremos que rapear con estilo una serie de temas (6 niveles en total), en los que deberemos pulsar el botón determinado en el momento justo (usa los 4 botones y los gatillos) e incluso deja cierto espacio para el "freestyle". Podemos disfrutar de sus gráficos en 4K y HDR.


PS1

La música es capaz de todo. Incluso de conseguir que un perro rapero logre enamorar a una florecilla con su "flow".


PS4


PS4

WIPEOUT- OMEGA COLLECTION

VELOCIDAD | SONY | LANZAMIENTOS ORIGINALES: 2008/2009/2012 | REMAKE/REMASTERIZACIÓN : 7 DE JUNIO

LO QUE FUE... Las futuristas carreras de *WipEout* se han vinculado a la marca PlayStation casi desde sus inicios, aunque este recopilatorio no se remontará a los primeros, sino que aglutinará las remasterizaciones de *Wipeout HD* (que básicamente incluyó los circuitos y equipos de *WipEout Pure* y *WipEout Pulse* de PSP), Wipeout HD Fury (una expansión del anterior con bastante contenido nuevo) y *WipEout 2048*, la última entrega de la serie, aparecida en PS Vita.

LO QUE SERÁ... *Wipeout Omega Collection* incluirá las remasterizaciones de los tres títulos citados, a 1080 p (en caso de que no lo estuvieran ya en su versión original) y ahora también en 4K, compatible con la tecnología HDR y a 60 fps, fuertes como la carrocería de estas veloces naves, que nos garantizarán que todo se mueve como debe. *Wipeout Omega Collection* incluirá los 26 circuitos y las 46 naves de estos tres juegos, que podremos disfrutar en un buen puñado de modos de juego, como torneos, carreras individuales, contrarreloj... Y no faltará tampoco el multijugador, tanto local a pantalla partida como carreras online con ocho pilotos en pista. En su BSO habrá grupos como Chemical Brothers o The Prodigy. Y está confirmado que tendrá edición física.


PS3

La versión original de *WipEout HD* ya ofrecía 1080 p y 60 fps.


PS3


PS VITA

Estas vertiginosas carreras futuristas lucirán mejor que nunca en PS4 gracias a este recopilatorio que podrá disfrutarse en 4K y a 60 fps.


PS4

Si tenemos una TV compatible, ahora podemos vivir estas carreras en 4K y HDR.


PS4


PS4

FINAL FANTASY XII: THE ZODIAC AGE

ROL | SANTUARIO | LANZAMIENTO DEL ORIGINAL: 2006 | LANZAMIENTO DE LA REMASTERIZACIÓN: 11 DE JULIO

LO QUE FUE... Puede que no sea la entrega de *Final Fantasy* más querida de las que salieron en PS2 (ese honor es para *FFX*, que ya contó con un remaster en PS4 y PS Vita), pero *Final Fantasy XII* también fue una entrega relevante. Introdujo importantes cambios en la jugabilidad y contó con una emocionante historia protagonizada por el joven Vaan y la princesa Ashe, que se ven envueltos en una contienda bélica, como punto de partida para una aventura inolvidable.

LO QUE SERÁ... *Final Fantasy XII: The Zodiac Age* será una remasterización en toda regla. Es decir, se trata del juego original pero con sus gráficos en alta definición, sonido surround 7.1 grabado con la tecnología de la generación actual (aunque podremos elegir entre la banda sonora del juego original y la versión remasterizada), además de mejoras y añadidos, como los impepinables trofeos, opción de guardado automático y tiempos de carga reducidos con respecto al original. El subtítulo *The Zodiac Age* hace alusión a otro añadido de esta versión: un sistema de desarrollo de personajes con doce trabajos que se estrena en Europa. Y el nuevo modo Desafío permite que luchemos contra hordas de enemigos en hasta 100 combates consecutivos.

PS2



PS4



■ *Final Fantasy XII* en PS2 vendió cerca de 6 millones de unidades a nivel global.

PS4

Vuelve a disfrutar de esta apasionante historia que llegará a PS4 con mejoras, añadidos e incluso una edición coleccionista.



■ La edición coleccionista incluye steelbook, un set de bustos, ilustraciones con los personajes...

LOCOROCO REMASTERED

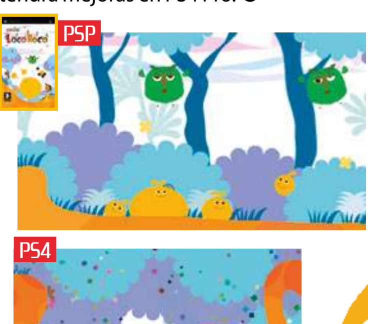
AVENTURA | SONY | LANZAMIENTO ORIGINAL: 2006 | REMASTERIZACIÓN: 9 DE MAYO

LO QUE FUE... *LocoRoco* fue un colorido exclusivo de PSP en el que debíamos ayudar a los simpáticos LocoRoco inclinando y "sacudiendo" el escenario o haciendo que los LocoRoco grandes se dividan en pequeños o viceversa, según convenga en cada caso para avanzar.

LO QUE SERÁ... *LocoRoco Remastered* mantendrá la estructura del clásico (5 mundos con 8 niveles en cada uno y un total de 144 coleccionables). En PS4 lo disfrutaremos en los 1080 p de rigor y tendrá mejoras en PS4 Pro.

PSP

PS4



PATAPON REMASTERED

MUSICAL/PUZLE | SONY | LANZAMIENTO ORIGINAL: 2008 | REMASTERIZACIÓN: 2017

LO QUE FUE... Mezcla de "god game" y juego musical, en *Patapon* guiamos a estos diminutos seres a golpe de tambor con un sistema basado en el ritmo controlado por los cuatro botones principales, con los que asignas órdenes de batalla logrando combinaciones con los sonidos para superar las dificultades.

LO QUE SERÁ... *Patapon* lucirá mejor que nunca en PS4 (1080 p) y PS4 Pro (4K si tenemos tele compatible). Pero trofeos aparte, pocas innovaciones más están confirmadas a día de hoy.

PSP

PS4



JAK & DAXTER

PLATAFORMAS/ACCIÓN/VELOCIDAD | NAUGHTY DOG | ORIGINALES: 2001-2005 | REMASTERIZACIÓN: 2017

LO QUE FUE... Los *Jak & Daxter* son un icono de PS2, sobre todo los tres primeros y *Jak X*, que se centraba en la conducción salvaje (creados por Naughty Dog).

LO QUE SERÁ... Pues al igual que ocurrió con PS3 y PS Vita, en PS4 también veremos la trilogía original de *Jak & Daxter* remasterizada, con trofeos y todas las funciones adicionales que nos brinda PS4. Y también se podrá descargar de PS Store la versión remasterizada de *Jak X*, disponible en HD por primera vez desde su lanzamiento en 2005.

PS2

PS4



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España S.A. **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Consultorio**".

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es**

Resolvemos todas vuestras dudas

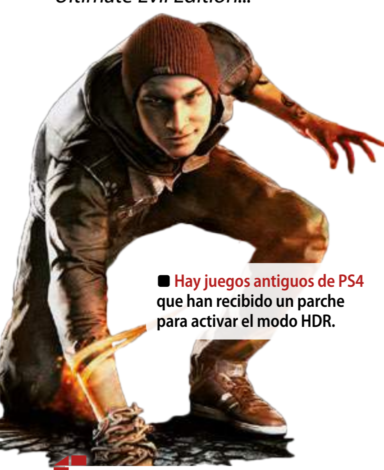
Al equipo de PlayManía nos encanta responder a vuestras cartas: no dudéis en escribirnos.

Juegos en 4K y en modo HDR

¡Buenas! Tengo PS4 Slim y me he comprado una TV 4K HDR de 50 pulgadas. Me gustaría saber en qué juegos podría disfrutar de esa opción y si necesitaría algún cable HDMI especial. ¡¡Gracias!!

@Fran Artiles

Pues necesitas un cable HDMI 2.0 o superior y que el juego en cuestión sea compatible. La inmensa mayoría de los juegos nuevos lo son y también lo serán y muchos de los que ya han salido, gracias a la correspondiente actualización. Lo son ya incluso juegos realmente "antiguos", de los primeros tiempos de PS4 como *Infamous: Second Son, Sombras de Mordor, Diablo III: Ultimate Evil Edition...*



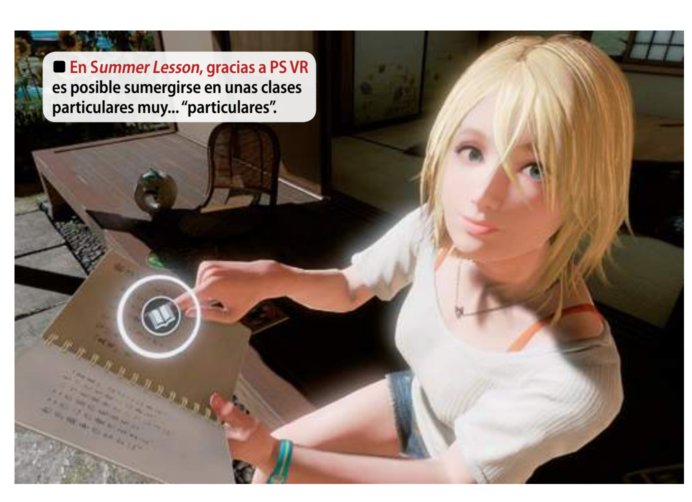
Hay juegos antiguos de PS4 que han recibido un parche para activar el modo HDR.

Kingdom Hearts al completo

Hace tiempo jugué al *Kingdom Hearts* original, pero no jugué al resto. Ahora he visto que van a remasterizarlos para PS4, pero me lío un poco con todos esos subtítulos. ¿Cuáles tendría que comprar para tener toda la saga?

@Aitor Ojero Ramírez

En realidad, y a pesar de todo el lío con los subtitulos, sólo hay dos remasterizaciones/recopilatorios en PS4. El más importante es el que ha salido recientemente, *Kingdom Hearts HD 1.5 + 2.5 ReMIX*, que incluye las dos primeras entregas de la serie canónicas (las de PS2, vamos) además de otros juegos de la saga aparecidos en otras plataformas: *KH Re:Chain of Memories, KH Birth by Sleep Final Mix, KH Re:coded* y *KH 358/2 Days* (con sus escenas de vídeo en alta definición). Con este recopilatorio, lanzado el pasado 31 de marzo, tienes muchísimas horas y todo lo necesario para sumergirte en la saga. Pero si quieres tenerlo TODO deberás pillar también *KH 2.8* que trae *KH: Dream Drop Distance*, un episodio inédito llamado *A Fragmentary Passage* y el largometraje Back Cover. Con estos dos títulos tienes TODO *KH* en una misma plataforma por primera vez.



En *Summer Lesson*, gracias a PS VR es posible sumergirse en unas clases particulares muy... "particulares".

Una lección veraniega

¡Buenas! ¿Sabéis si llegará a Europa algún día el juego de PlayStation VR *Summer Lesson*?

@Luis del Pozo

Pues de momento no, pero ahora hay una puerta a la esperanza ya que Bandai Namco ha anunciado la versión física para el mercado asiático para el 27 de abril, que incluirá, además de todo el contenido adicional, el idioma inglés seleccionable. Teniéndolo ya con textos en inglés sería más fácil que nos llegase de forma oficial, aunque le hemos preguntado a sus responsables en España y nos han dicho que no hay planes de lanzarlo aquí.

El estreno de *Buzz* en PS4

Hola Playmanía. ¿Sabéis si existe la posibilidad de que resuciten la franquicia *Buzz*? ¡Gracias!

@Roberto Cabrera Baena

No eres el primero que pregunta por una posible "reposición" de este otrora popular "concurso televisivo" que amenizó nuestras fiestas en la época de PS2 y PS3. De momento, Sony no parece muy por la labor de repescar *Buzz*, aunque desde luego no es descartable. Incluso podría dar pie a nuevos enfoques que sacasen partido a PlayStation VR, ya que hay juegos que presentan experiencias similares, como *Werewolves Within* o *Cyber Danganronpa VR*.



¿Está tan mal *Mass Effect: Andromeda* como dicen?

Hola amigos. Tenía muchas ganas de *Mass Effect: Andromeda*, pero estoy leyendo por ahí que está lleno de fallos. ¿No merece la pena entonces? ¿Cancelo mi reserva? Gracias.

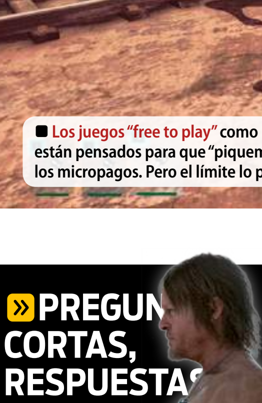
@Marcos Basauri

En este mismo número puedes leer nuestro análisis de *Mass Effect Andromeda* para salir de dudas. Nosotros creemos que la lluvia de críticas que ha recibido el juego en foros y redes sociales es injusta. No vamos a negar que el juego tiene algunos fallos y "bugs" (algo hasta cierto punto normal en un juego de estas dimensiones). Y que seguramente unos meses de desarrollo extra le hubiesen venido muy bien. Pero *Mass Effect Andromeda* es totalmente disfrutable aún con esos fallos, que desde luego no arruinan la experiencia de juego. De verdad, si te gusta *Mass Effect* no dejes de probarlo. Saca tus propias conclusiones y no te dejes arrastrar por lo que se dice en las redes sociales, que lo magnifican todo y en las que muchos escriben y retuitean sin pensar...



Los fallos de *Mass Effect Andromeda* no son tan graves como los pintan y desde luego no arruinan la experiencia de juego.


Los juegos "free to play" como *Let it Die* están pensados para que "piquemos" con los micropagos. Pero el límite lo pones tú.



» PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿*Death Stranding* será exclusivo?

@Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Al parecer, el nuevo juego de Hideo Kojima será exclusivo de PS4... durante 18 meses. Es decir, que pasado un año y medio podría salir para otras plataformas. Y seguro que lo hará, ya que es una buena forma de rentabilizar al máximo su desarrollo.

¿Saldrá *Starcraft Remastered* en PS4?

@Beatriz Hernández

Blizzard anunció que sacarán la remasterización de su clasicazo de la estrategia en tiempo real, que llegará con mejoras como resolución 4K, para este verano. Pero en principio es sólo para PC.

¿Cuándo podré ver HBO en mi PS4?

@Dani Martín

Pues... no lo sabemos. Cuando la plataforma aterrizó en España ya se le planteó esta cuestión y su respuesta fue que esperaban que fuese "pronto" y que estaban trabajando en ello. Pero pasan los meses y sigue sin estar disponible la aplicación para PS4 en Store. Ojalá esté para julio, con la temporada 7 de "Juego de Tronos".

¿Para cuándo el nuevo *Guilty Gear*?

@Andrés González

El juego de lucha *Guilty Gear Xrd Rev 2* está previsto para mayo en Japón y EE.UU. No está confirmado en Europa.

El "truco" de los "free to play"

Me está dando la sensación de que algunos "free to play" son un timo. Como *Let It Die,* que te engancha de una forma divertida, pero luego, cuando quieres avanzar en el juego y ya después de haberte gastado un dinero dentro de lo razonable para ir a finalizar el juego, te encuentras con que avanzar es prácticamente imposible excepto gastando aún más dinero y más dinero y te das cuenta que la gracia se te puede ir de las manos y gastarte el doble o el triple que un juego triple A. ¿Qué opináis?

@Luis Miguel Jiménez

Pues opinamos que... así son los "free to play". Son juegos gratuitos que tratan de "picarte" para que te gastes el dinero en los micropagos... hasta que tú decidas, claro. Los límites los pones tú. En cualquier caso, y aunque en este tipo de juegos los que más pagan suelen tener más ventajas, no deberían impedirte llegar al final. En el título que mencionas no nos dio esa sensación cuando lo jugamos en su día. Aunque reconocemos que es un juego peculiar que puede terminar agotando tu paciencia...

¿Nueva consola de Sony?

Buenas. Ahora que están bien asentadas las máquinas de Sony, ¿se espera durante este año o el próximo alguna nueva consola, ya sea de sobremesa o portátil?

@Yuyu Izquierdo Ponce

Pues con PS4 Pro terminando de "aterrizar" aún no creemos que Sony esté pensando en anunciar ya una nueva consola de sobremesa. Shuhei Yoshida, presidente de Sony Worldwide Studios, declaró recientemente que "no iban a lanzar una PS4 Pro cada año". Así que, en principio, Sony no anunciará PS5 (o como se llame la sucesora de PS4) hasta, como pronto, el E3 de 2018. Y aunque hubo rumores de una nueva consola portátil, nosotros no creemos que Sony siga probando suerte en ese mercado tras la experiencia con Vita. Disfruta del presente y ya veremos qué pasa.

Combatiendo en *Dragon Quest XI*

Hola Playmanía, Soy un gran fan de la saga *Dragon Quest* y espero con muchas ganas *DQ XI* pero he visto en una revista japonesa que podremos movernos en los combates. ¿No iban a ser por turnos, como siempre? Gracias

@Fernando Arranz

Sí, los combates en *Dragon Quest XI* serán por turnos, como siempre, pero en la versión de PS4 podremos elegir entre dos puestas en escena: la "tradicional" (con cámara automática y en la que nuestros personajes se moverán siguiendo la orden que le demos en cada turno); y otra en la que podremos mover nosotros al personaje y la cámara libremente, aunque los combates serán por turnos igualmente.

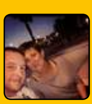

Dragon Quest XI mantendrá los combates por turnos propios de la saga, aunque con una puesta en escena diferente.

TU OPINIÓN CUENTA

¿Os gustan los indie o preferís los llamados triple A?



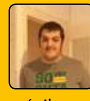
De todo tipo


Daviss Marting
"Me gustan todo tipo juegos desde triple A a indies. *Rime,* estoy esperándolo. Yo le vi rasgos a lo *The Last Guardian*, que me encantó a pesar de la crítica. *Journey* y *Dogchild* son juegos indies que están en mi biblioteca de PS4, junto a *Horizon: Zero Dawn*".

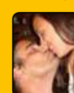
Disfruto con los indies


David Darko
"Prefiero los triple A, pero es cierto que muchos de los juegos que más he disfrutado en los últimos años son indie...".

No me convencen


Alejandro Mantilla Reyes
"Juego a todo tipo de juegos, me gusta probar y descubrir, a excepción de indies y juegos de móvil, no me convencen ni de lejos".

Mejores que los AAA


Pablo di Falco
"Tengo la PS4 sólo por los indies... Los AAA de hoy en día los hacen muy fáciles para vender más, simplemente".

Renovación de ideas


Cristian Raventós
"Los Indie son una plataforma de renovación de ideas, donde encuentras tanto fiascos (como *No Man's Sky*) como obras maestras (como *Journey*). Los triple A siempre son un buen plan B para encontrar calidad contrastada".

Pues depende


Rübn Fäü
"Depende del momento. Los indies molan, siempre que la historia que cuenten sea buena".

EL TEMA DEL MES QUE VIENE ES:

Tras 6 meses a la venta, ¿qué opinas de PlayStation VR?

@ Manda tus e-mail a **consultorio.playmania@axelspringer.es indicando en el asunto "Opinión".**
Y no te olvides de incluir **una foto** tuya.



PREGUNTAS CORTAS, RESPUESTAS BREVES

¿Cuándo sale *Uncharted: El Legado Perdido*?

@Irene Campos

Pues Sony aún no ha anunciado la fecha de salida oficial de esta expansión de *Uncharted 4* protagonizada por Chloe y Nadine y que se venderá como un juego independiente. Nosotros apostaríamos por el próximo otoño.

¿Cuándo habrá un nuevo *Soul Calibur*?

@Iván de la Calzada

Pues de momento no hay nada oficial al respecto, aunque puede que nos sorprendan anunciándolo en el próximo E3. En junio sale *Tekken 7* y podría ser perfectamente el siguiente juego de lucha de Bandai Namco.

¿*Salt & Sanctuary* llegará a PS Vita?

@Roberto Carlos

Este RPG a lo *Dark Souls,* pero en 2D, ya está disponible para la portátil de Sony y es "cross-buy" y "cross-save". Es decir, que si lo compraste para PS4 ahora podrás descargarlo en PS Vita sin coste adicional y continuar tu partida donde quieras.

¿Qué sabéis de un juego llamado *Die Young*?

@Michel Azpitarte

Pues que será una aventura de supervivencia en la que, controlando a una joven secuestrada y bajo una vista en primera persona, tendremos que escapar de una isla, huyendo de nuestros captores, buscando alimento y protegiéndonos de las quemaduras solares, entre otras particularidades. Está desarrollada por el estudio IndieGala y lo esperamos en PS4 para este 2017.

¿Saldrá aquí la PS4 edición *Horizon: ZD*?

@Goiko

Pues lo hemos estado investigando y, al parecer, sólo estarán disponibles en ciertos países europeos (Alemania, Austria y Suiza) y no estará a la venta en tiendas, sino que forma parte de un concurso organizado por las filiales de Sony en esos territorios. También hay otra PS4 de *Mass Effect: Andromeda* en circunstancias similares.

Homefront y sus parches

Hola playmaníacos quería consultaros una duda. Acabo de comprar *Homefront: The Revolution* y me gustaría saber si ha salido alguna actualización que haya mejorado la experiencia de juego, ya que cuando salió se llevó muy malas críticas. Gracias y seguir así.

@Davidin77

Efectivamente, cuando salió *Homefront: The Revolution* tenía serios problemas de rendimiento en PS4, con caídas de "framerate" escandalosas. Afortunadamente, con el último parche disponible todo se mueve mucho mejor, a 30 fps bastante sólidos, aunque sea a costa de renunciar a algún que otro efecto visual. Y está prevista otra actualización en breve que lo hará compatible con la tecnología HDR, además de optimizarse para PS4 Pro. Sus creadores, los chicos de Dambuster Studios, lo prometieron para el mes de marzo, así que cuando leas esto ya debería estar disponible. ¡Que lo disfrutes!

La Liga de la Justicia en PS4

Hola Playmaníacos. Ya he visto el tráiler de la peli de La Liga de la Justicia y me preguntaba si habrá un juego de esta peli para PS4. ¡Sería la caña!

@Martin Posse

Pues la verdad es que no hay ni rumores... excepto un supuesto juego de Aquaman del que se filtraron algunos materiales hace unos meses. Pero no pierdas la esperanza porque aún no sabemos qué será lo nuevo de Rocksteady tras los *Batman Arkham,* y hay quien dice que por ahí pueden ir los tiros... Y no descartes tampoco verlo en versión LEGO, ya que todos sus protagonistas salen en *LEGO Dimensions...*



■ *TES V: Skyrim* es un juego tan enorme que de vez en cuando sufriremos algún que otro "bug". Es recomendable salvar la partida frecuentemente en distintos "slots" por si hay que volver atrás.



■ La peli de la Liga de la Justicia se estrenará en noviembre. ¿Veremos también algún juego?

Un arco que no abre puertas

Necesito ayuda en la misión de *Skyrim* del Arco de Auriel. No me deja ir a ninguna parte y se me bloquea el mapa cuando consigo el arco. ¿Alguna solución?

@Juan Moreno Ruano

En la expansión *Dawnguard* de *TES V: Skyrim*, el arco de Auriel se consigue al final de la misión principal llamada Tocando el Cielo. Cuando lo obtengas, debería iniciarse automáticamente la siguiente misión principal, titulada Juicio Fraternal, en la que tendrás que enfrentarte contra Harkon (y es importante usar el arco para atacarle). Si no se abre esta misión, quizás te hayas topado con un "bug" o hayas hecho algo mal (en la ermita hay que hablar con Gelebor antes de coger el arco), por lo que te recomendamos que cargues una partida anterior y vuelvas a realizar la misión desde el principio.

PROBLEMAS TÉCNICOS

Teclado y ratón en PS4

Buenas. ¿Se puede conectar un teclado de ordenador (y ratón) a una PS4? Muchas gracias y seguid así.

@ Rodrigo Hicks-Mudd Pérez

Sí se puede, aunque no funcionan todos los modelos y generalmente funcionan mejor por bluetooth que los que van por USB. Antes de comprarlo, asegúrate de que funciona. Ve a "Configuración > Dispositivos" para que tu PS4 lo reconozca y allí también podrás hacer los Ajustes que creas necesarios. Puedes usar el teclado para navegar por los menús de PS4, introducir texto, navegar por internet... Pero ojo, para que funcionen con los juegos, dichos juegos tienen que ser compatibles y, en la práctica, hay muy pocos (*War Thunder*, *Final Fantasy XIV* y pocos más), así que para jugar no creemos que merezca mucho la pena.

Volantes incompatibles

Después de gastarme un "pastizal" en su día en el volante Logitech G27 para PS3, resulta que ahora que voy a comprarme una PS4, mi volante no es compatible. He leído por internet que hay una forma de "hackearlo" y hacer que funcione. ¿Es cierto?

@Alejando Somoza

Efectivamente, el volante G27 de Logitech no es compatible con PS4 y, en una jugada comercial que, aunque no guste, es perfectamente comprensible, la compañía nos anima a comprarnos el siguiente modelo, el G29. Con respecto a lo que comentas, efectivamente hay un grupo de desarrolladores que ofrece un programa que, conectando el G27 a un PC, "engaña" a la consola "haciéndola creer" que es un G29. No lo hemos probado y no lo recomendamos.

No puedo chatear

Hola playmaníacos. No es que la usara mucho, pero de un tiempo a esta parte no puedo abrir en mi móvil la aplicación PlayStation Messages. ¿Ya no funciona? Tengo un iPhone 6s, por si esto os da pista. ¡Muchas gracias y enhorabuena por esta revistaza!

@ Lola Dueñas

Pues desde la actualización 4.0 algunos usuarios han reportado este problema, y curiosamente pasa más en los dispositivos de Apple que en los Android. No sabríamos explicarte qué es lo que ha dejado de funcionar y Sony no se ha pronunciado oficialmente al respecto, pero a muchos usuarios les ha servido el "viejo truco" de desinstalar la aplicación y volverla a descargar. Y al parecer, volverá a funcionarte como el primer día. Ya nos contarás si te ha ido bien a ti.

DESCUBRE LAS **NOVEDADES** DE LA ÚLTIMA ACTUALIZACIÓN

Firmware 4.5 PS4



La nueva actualización del firmware de PS4 llega cargada de novedades, algunas tan sutiles como facilitarnos ciertas tareas y otras tan importantes como permitirnos usar un disco duro externo para instalar nuestros juegos. Para que no te pierdas ninguna de ellas, aquí tienes unos consejos.

1. MODO **OPTIMIZADO**

Los poseedores de una PS4 Pro están de enhorabuena con esta nueva actualización, pues la inclusión del nuevo "modo optimizado" permite el aprovechamiento de la mayor capacidad técnica de este modelo, sin la necesidad de que el juego esté "parcheado" específicamente para ello.



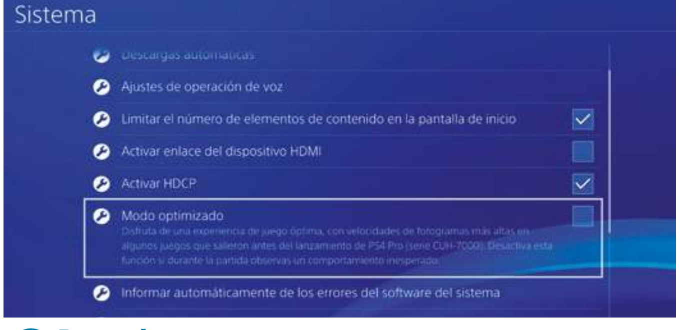
1 **Cierra el juego.** En el menú principal, sitúate sobre el juego que tienes pausado y pulsa el botón "Options". Luego selecciona "Cerrar aplicación".



2 **Activa el modo.** Ve a "Ajustes/Sistema/Modo optimizado" y márcalo para dejarlo activado.



3 **Reactiva.** Vuelva a arrancar el juego pulsando sobre su icono en el menú principal y disfruta de algunas mejoras en su rendimiento.



4 **Desactiva.** Si detectas que el juego no funciona bien, ciérralo, desactiva el modo optimizado y vuelve a arrancar el juego.



En 2 minutos...

MEJORAS EN EL MODO OPTIMIZADO. El activar el Modo Optimizado de PS4 Pro puede tener distintos efectos en los juegos que no cuentan con un parche específico para esta consola. La mayor velocidad de reloj de la CPU, GPU y memoria permitirá, en muchos juegos, que la tasa de frames sea más estable o crezca y que los tiempos de carga disminuyan (entre fase y fase y las cargas de texturas). Dependiendo del juego, la diferencia puede ser más o menos acusada y habrá casos (pocos) en donde apenas será apreciable. Prueba con distintos juegos y experimenta.

2. USO DE **HDD EXTERNOS**

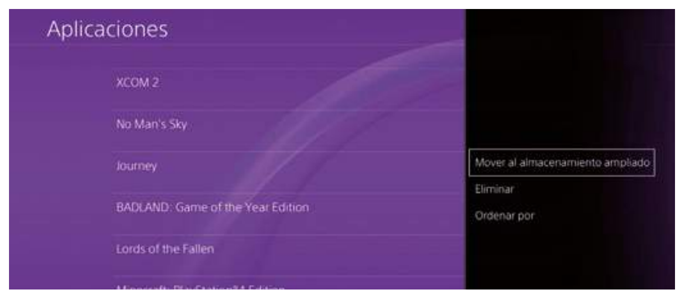
El quedarnos sin espacio va a ser mucho más difícil ahora que podemos usar cualquier disco duro externo 3.0. En él podremos guardar los juegos, aplicaciones y DLC que queramos.



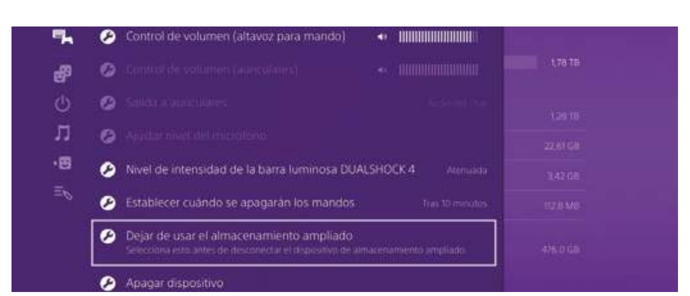
1 Preparado. Ve a "Ajustes/Dispositivos/Dispositivos de almacenamiento USB" y verás el HDD (disco duro)conectado. Pulsa el botón "Options" y selecciona "formatear como almacenamiento ampliado"



2 Seleccionarlo. Para indicar a la consola que use el HDD como unidad predeterminada para el guardado de aplicaciones, ve a "Ajustes/Almacenamiento", pulsa el botón "Options" y selecciona "Ubicación de instalación de la aplicación/almacenamiento ampliado". Recuerda que los juegos sólo deberán ser instalados en una unidad.



3 Mover aplicaciones. Para mover de la consola al HDD las aplicaciones y juegos (y viceversa), ve a "Ajustes/Almacenamiento" y selecciona la unidad donde está la aplicación que quieres mover. Pulsa luego "Options" y selecciona "Mover a almacenamiento ampliado". Selecciona de la lista lo que quieras mover y pincha en "Mover".



4 Desconectar. Para retirar el HDD puedes esperar a tener la consola apagada o bien a desconectarlo mientras está encendida. Ve al menú rápido pulsando durante unos segundos el botón PS. Luego ve a "Sonido/Dispositivos" y selecciona "Dejar de usar el almacenamiento ampliado". O también puedes ir a "Ajustes/Almacenamiento/Dispositivos de almacenamiento USB" para luego seleccionar "Dejar de usar este almacenamiento ampliado".

3. PERSONALIZAR **EL FONDO**

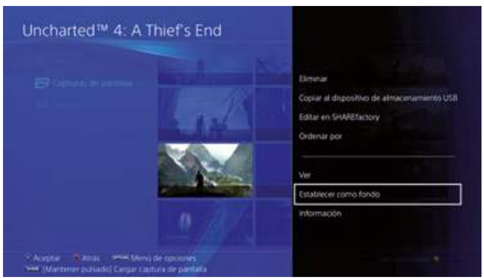
Podrás usar cualquier captura de juego que hayas obtenido antes para decorar el fondo de pantalla de tu PS4.



1 Captura. Para capturar una imagen, sólo tienes que pulsar brevemente el botón "Share" mientras estás disfrutando de tu juego favorito.



2 Úsala. Ve a "Ajustes/Temas/Seleccionar tema". Baja hasta "Personalizada" y luego pulsa en "Seleccionar imagen", escoge la captura que quieras y luego pulsa en "aplicar".



3 Atajo. También puedes entrar en "Galería de capturas" desde el menú principal, elegir la capturas que quieres y pulsar el botón "Options". Selecciona del menú emergente "Establecer como fondo" y luego "Aplicar".

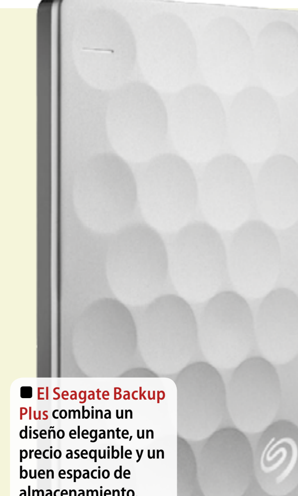


4 Color. Adapta también el color de fondo de tu perfil para que vaya a juego con la de la imagen de portada yendo a "Perfil/.../Cambiar imagen de portada/Cambiar color del fondo".

Ojo con....

DISCO DURO

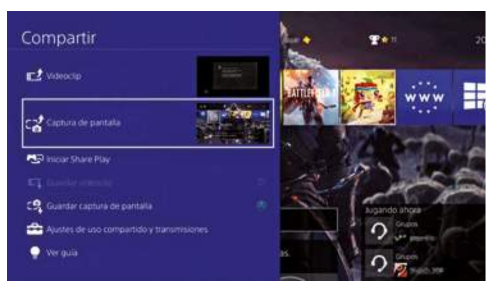
Antes de usar un disco duro externo debes saber algunas cosas. Deberás elegir uno que sea 3.0 y con un tamaña entre 250 GB y 8 TB para que la consola lo reconozca. En él podrás guardar juegos, DLC y otras aplicaciones, pero no partidas guardadas, temas y capturas de pantalla y videoclips (permanecerán en la consola). Los juegos y los DLC no deben estar en el mismo sitio, aunque sí las actualizaciones. Podrás mover con facilidad los archivos de un sitio a otro sin problemas. Tu PS4 sólo reconocerá un HDD a la vez (un segundo puede ser usando como reproductor de música pero no como almacenamiento) y siempre y cuando lo conectes directamente y no usando un HUB USB.



■ El Seagate Backup Plus combina un diseño elegante, un precio asequible y un buen espacio de almacenamiento.

4. EL **MURO:** COMPARTE LO QUE QUIERAS

Ahora puedes usar la sección de "Novedades" del menú principal para colgar tus comentarios, capturas, y pensamientos igual que si fuese el muro de Facebook, aunque aquí se llama "Actividades". Vamos a poner como ejemplo cómo subir una "captura".



1 Captura. Deja pulsado el botón "share" en el momento que quieras seleccionar la captura que quieres compartir y elige "Captura de pantalla".



2 Actividades. Si quieres colgar tu captura en el "Muro" comentado, selecciona "Actividades".



3 Comenta. Se te dará la oportunidad de dejar, además de la captura, un comentario que acompañe a la imagen o vídeo. Sólo tendrás que escribir en el recuadro habilitado. Debajo verás la captura en miniatura y desde ahí podrás cambiarla por cualquier otra que tengas almacenada en la consola.



4 Etiqueta. Si pulsas en "etiquetar un juego" podrás indicar a qué juego pertenece de una lista que corresponde con los títulos a los que has jugado recientemente. También podrás etiquetar a los jugadores que salen en ella desde "etiquetar a jugadores".



5 Privacidad. En el recuadro de abajo a la izquierda podrás seleccionar quién quieres que vea dicha Actividad. Pincha sobre él y elige entre "Todo el mundo; Amigos de amigos; Amigos; Nadie". Finalmente pulsa "Publicar".

5. DATOS EN **LA NUBE**

Usar la nube para descargar y cargar las partidas guardadas de tus juegos es ahora más sencillo y claro que nunca.



1 Acceder: ponte sobre el juego que quieras desde el Menú Principal y pulsa el botón "Options". Selecciona "Carga/descarga datos guardados"



3 Carga. Si, por ejemplo, acabas de jugar y quieres asegurarte de poner a salvo la partida recién actualizada, selecciona "Cargar todo" o "Seleccionar y cargar" en la ventana de la izquierda. Luego selecciona el archivo que quieres subir de la ventana de la izquierda y pulsa "Cargar" a la derecha. Esto hará que se sobrescriba la partida que ya había en la nube (si había alguna), perdiéndola.



2 Compara. A continuación podrás comparar fácilmente los datos subidos a la nube. En la ventana de la izquierda están los datos almacenados en el sistema (con detalle del tamaño del archivo y la fecha) y a la derecha lo subido en la nube. Así podrás mover datos de un sitio a otro con toda la información.



4 Descargar. Si has metido la pata hace unos minutos y el juego ha salvado automáticamente, puedes recuperar una partida anterior de la nube. En la ventana de la derecha, selecciona "Descargar todo" o "Seleccionar y descargar". Selecciona el archivo deseado de la siguiente lista y pulsa en "Descargar". Eso hará que se sobrescriba la partida almacenada en el sistema, tenlo en cuenta.

6. TODAS LAS **NOVEDADES** DE LA ACTUALIZACIÓN

Hay un sinfín de pequeñas mejoras aquí y allá que mejoran notablemente algunos aspectos de nuestra relación con la consola.



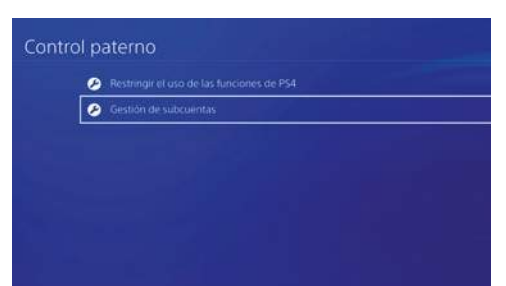
1 Grupos de chat. Ahora puedes crear un grupo de chat sin abandonar el juego al que estás jugando. Deja pulsado el botón PS para acceder al Menú Rápido y selecciona "Grupos". Luego, a la derecha, "Crear grupo". Espera unos segundos y verás una notificación de la creación del nuevo Grupo.



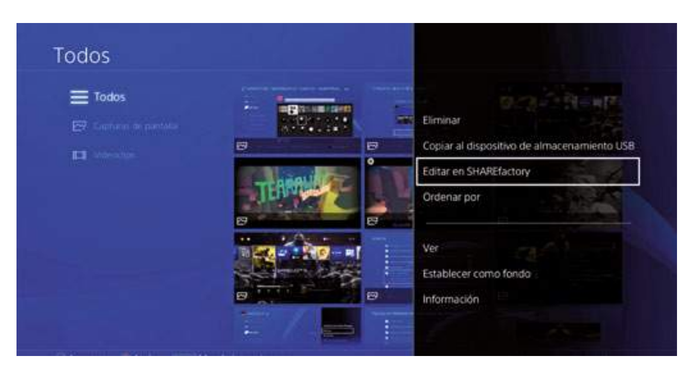
3 GIF. El formato de animaciones por excelencia puede ser usado ahora en tus mensajes y en Actividades.



5 Privacidad. Tras crear un Grupo de voz, podrás cambiar su accesibilidad de público a privado en cualquier momento. Ve a "Grupos/Ajustes del Grupo/Privacidad del grupo".



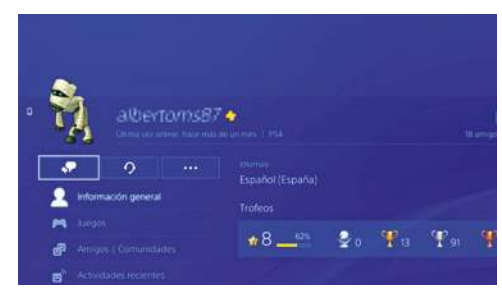
7 Subcuentas. Al crear tu cuenta principal se te dará opción automáticamente de crear subcuentas para los menores de la casa.



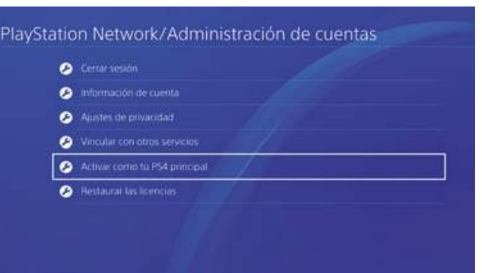
9 ShareFactory. Ahora puedes editar directamente la foto con ShareFactory. Ponte sobre la captura de turno y pulsa el botón "Options". Elige del menú de la derecha "Editar en SHAREfactory" y edítala.



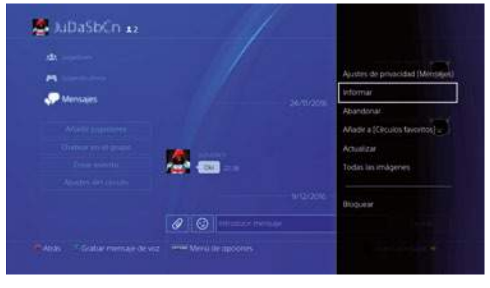
2 Notificaciones. Ahora todas las Notificaciones aparecen en una única lista, sin subcategorías. Desde el menú principal ve a "Notificaciones" para verlas.



4 Estado: junto al nombre de tus amigos podrás ver un nuevo símbolo (un rectángulo) que indica que, aunque no está online en la consola, sí lo está a través de la App del móvil.



6 Principal. La consola que usas por primera vez para acceder a tu cuenta de PSN se activa automáticamente como tu consola principal. Ya no hay que ir a "Ajustes" para activarla.



8 Informes. Si debes informar sobre un contenido inapropiado en "Mensajes", ponte sobre él, pulsa "Options" y selecciona "Informar". Verás una vista previa antes de mandar el informe.

Más cositas...

OTRAS NOVEDADES

- **Uso a distancia:** si usas el ordenador o el móvil para jugar mediante el Uso a Distancia, ahora podrás usar el micrófono del dispositivo para capturar tu voz y poder entrar a Grupos de voz o chats multijugador.
- **Invitaciones:** ahora puedes responder de manera instantánea con un "me conecto luego" o "ahora no puedo" a una invitación de Grupo desde la sección de mensajes o desde la App PS Messages.
- **PSVR:** ahora puedes visionar Blu Ray 3D usando las gafas de Realidad Virtual y la calidad de imagen del modo cinemático ha mejorado sensiblemente.
- **Xperia:** si usas un modelo de móvil de Sony, verás que sido renovado el diseño de Uso a Distancia.
- **PS Messages:** tu foto de portada ahora aparece en los chats de texto que mantengas desde la App PS Messages.



Escríbenos tus cartas a Axel Springer España **PlayManía**. C/Santiago de Compostela 94. 28035 Madrid, indicando en el sobre "**Guía de compras**".

@ Manda tus emails a **playmaniacos.playmania@axelspringer.es**

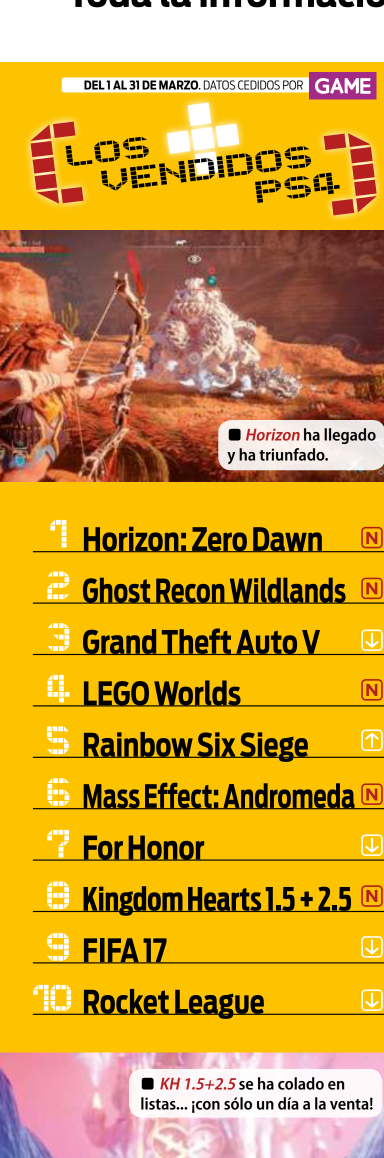
¡MÁS DE 150 JUEGOS ANALIZADOS Y PUNTUADOS!

Los mejores juegos para tu PlayStation

Toda la información que necesitas para acertar siempre en tus compras.

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME

LOS VENDIDOS PS4



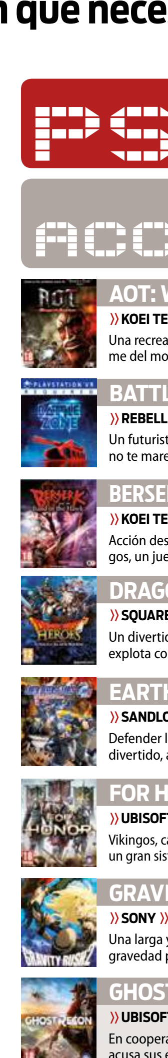
■ *Horizon* ha llegado y ha triunfado.

1. Horizon: Zero Dawn (N)
2. Ghost Recon Wildlands (N)
3. Grand Theft Auto V (↓)
4. LEGO Worlds (N)
5. Rainbow Six Siege (↑)
6. Mass Effect: Andromeda (N)
7. For Honor (↓)
8. Kingdom Hearts 1.5 + 2.5 (N)
9. FIFA 17 (↓)
10. Rocket League (↓)

■ *KH 1.5+2.5* se ha colado en listas... ¡con sólo un día a la venta!

PS4

ACCIÓN





AOT: WINGS OF FREEDOM — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 4 JUGADORES » INGLÉS » +18 AÑOS
Una recreación muy digna de uno de los mejores juegos mangani-me del momento. Divertido, gratificante y espectacular. NOTA **80**

BATTLEZONE PS VR — DISCO
» REBELLION » 39,99€ » 4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un futurista juego de acción para PS VR que disfrutarás si no te marea y juegas con tres amigos en cooperativo. NOTA **73**

BERSERK AND THE BAND OF THE HAWK — DISCO
» KOEI TECMO » 59,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Acción desenfrenada y gore de la mano de Guts y sus amigos, un juego directo que dejará satisfechos a sus fans. NOTA **80**

DRAGON QUEST HEROES — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un divertidísimo juego de acción con toques roleros que explota con maestría la magia de la saga *Dragon Quest*. NOTA **89**

EARTH DEFENSE FORCE 4.1 — DISCO
» SANDLOT » 44,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS
Defender la Tierra de monstruos gigantes es muy divertido, aunque técnicamente es "de serie B". NOTA **78**

FOR HONOR — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Vikingos, caballeros y samuráis se enfrentan en un juego con un gran sistema de combate, pero escaso de contenido. NOTA **77**

GRAVITY RUSH 2 — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una larga y variada aventura que nos obligar a usar la gravedad para luchar y avanzar. Sabe atrapar. NOTA **91**

GHOST RECON: WILDLANDS — DISCO — ¡Nuevo!
» UBISOFT » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
En cooperativo tiene un gran potencial, pero en solitario acusa sus errores y no convence como nos habría gustado. NOTA **82**

HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un sobrebio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA **86**

ONE PIECE PIRATE WARRIORS 3 — DISCO
» NAMCO BANDAI » 29,99 € » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Extenso y muy completo, tanto en número de personajes como en su argumento. Es uno de los mejores juegos de *One Piece*. NOTA **86**

RATCHET & CLANK — DISCO
» SONY » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Este simpático dúo regresa con mucha fuerza en su estreno en PS4. Diversión y acción por igual en un show hecho juego. NOTA **92**





RIGS MECHANIZED COMBAT LEAGUE — DISCO
» SONY » 59,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
En este deporte futurista pilotamos enormes mechas. Rápido y divertido, es uno de los mejores juegos de PS VR. NOTA **79**

SNIPER ELITE 4 — DISCO
» BADLAND » 69,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ser un francotirador divierte, pero la apuesta por niveles abiertos le resta elementos estratégicos y lo hace menos único. NOTA **78**

THE DIVISION — DISCO
» UBISOFT » 24,99 € » 24 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Con una mezcla de géneros que funciona (acción, rol y multijugador online) y gran ambientación, sabe atrapar. NOTA **91**

TOUKIDEN 2 — DISCO — ¡Nuevo!
» KOEI TECMO » 59,99 € » 1-4 JUG. » INGLÉS » +16 AÑOS
Con *Toukiden 2* la saga se aleja de la sombra de *Monster Hunter*, encontrando una fórmula propia que engancha. NOTA **86**

UNTIL DAWN RUSH OF BLOOD — DISCO
» SONY » 19,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un arcade de pistola para PS VR, con una ambientación terrorífica que le siente muy bien. Dura poco, pero divierte. NOTA **71**

WORLD OF TANKS
» WARGAMING » GRATIS » 1-30 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un "free to play" que engancha con su mezcla de acción y estrategia. Pagues a posteriori o no, debes probarlo. NOTA **85**

LUCHA

DRAGON BALL XENOVERSE 2 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Vivir una historia alternativa de Dragon Ball mola. Es más completo que el anterior, pero demasiado parecido. NOTA **80**

NARUTO UNS4: ROAD TO BORUTO — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Esta edición incluye la expansión *Road to Boruto*, una nueva trama protagonizada Boruto, nuevos personajes, técnicas... NOTA **87**

MORTAL KOMBAT XL — DISCO
» WARNER » 44,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Lo mejor de los *Mortal Kombat* de siempre, con un gran apartado gráfico, un potente online y todos los DLC. NOTA **91**

STREET FIGHTER V — DISCO
» CAPCOM » 69,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un espectacular y brillante juego de lucha que ahora es un poco escaso en opciones, pero que se actualiza gratis. NOTA **90**

THE KINGS OF FIGHTERS XIV — DISCO
» SNK » 59,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Toma lo mejor de la saga, innova con elementos jugables y añade un nuevo engine 3D. No podríamos desear nada mejor. NOTA **90**

WWE 2K17 — DISCO
» 2K GAMES » 69,99€ » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ideal para amantes incondicionales del pressing catch, pero le faltan el Modo 2K Showcase y la división de marcas. NOTA **75**



Tres razones para tener...



Persona 5





1. DOS JUEGOS EN UNO. *Persona 5* conjuga, con más maestría que nunca, el simulador social con el RPG, con un sistema muy bien pensado que engancha desde el principio.

2. IMPAGABLE FACTURA ARTÍSTICA. Personajes, enemigos, zonas reales de Tokio como Shibuya o Shinjuku... Su diseño artístico es de lo mejorcito que hemos visto en años.

3. CENTENARIA DURACIÓN. Terminar *Persona 5* puede llevarte más de 100 horas y más si quieres completarlo al 100%. Te durará hasta los exámenes de junio... y a los de septiembre.

Play Manía ¡El juego del mes!

AVENTURAS



ALIEN ISOLATION — DISCO
» SEGA » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
El desarrollo es lento y las mecánicas repetitivas, pero transmite el agobio y el terror de la película original.
NOTA 88

ASSASSIN'S CREED SYNDICATE — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La saga nos lleva a la Revolución industrial con nuevas mecánicas, más protagonismo para la historia y dos héroes.
NOTA 87



BATMAN ARKHAM KNIGHT — DISCO
» WARNER » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una de las mejores aventuras disponibles en PS4, tanto si te gusta Batman como si no. El batmóvil lo cambia todo...
NOTA 95

DISHONORED 2 — DISCO
» BETHESDA » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Mezcla sigilo, exploración, puzles y acción de un modo mucho más acertado que la mayoría de aventuras.
NOTA 92



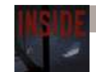
DRAGON QUEST BUILDERS — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Mejora la fórmula *Minecraft* para crear un mundo del que no querrás salir. Te enganchará como pocos...
NOTA 92



GRAND THEFT AUTO V — DISCO
» ROCKSTAR » 39,99 € » 30 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una obra maestra que además de una genial historia (con extras respecto a PS3) ofrece un potente modo online.
NOTA 94



HORIZON: ZERO DAWN — DISCO
» SONY » 59,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura en mundo abierto espectacular en todos los aspectos. Un imprescindible y el inicio de una gran saga.
NOTA 95



INSIDE
» PLAYDEAD » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Sorprende con un desarrollo inteligente y sólido. Un juego tan hostil como irresistible que te va a dar que pensar.
NOTA 90



LEGO CITY UNDERCOVER — DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 54,90€ » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un hilarante "sandbox" apto para todo tipo de públicos... excepto para los que gusten de un cierto nivel de reto.
NOTA 80

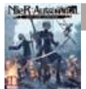
MAD MAX — DISCO
» WARNER » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción al uso que con su mezcla de géneros y el diseño de niveles es capaz de atrapar horas.
NOTA 90



MAFIA III — DISCO
» 2K GAMES » 29,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un sandbox especial, con una ambientación, una narrativa y una BSO increíbles, aún con sus problemas técnicos.
NOTA 82



METAL GEAR SOLID V: THE DEFINITIVE ED. — DISCO
» KONAMI » 34,95 € » 16 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura de acción en mundo abierto única, enorme emocionante. El mejor juego de infiltración de la historia.
NOTA 97



NIER AUTOMATA — DISCO
» SQUARE-ENIX » 69,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
La unión de dirección artística, banda sonora, trama y jugabilidad hacen de esta aventura una obra de arte.
NOTA 93



NIOH — DISCO
» SONY » 59,99 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Team Ninja ha tomado la fórmula de *Dark Souls* y la ha mejorado en algunos aspectos, lo que no es poca cosa.
NOTA 90



NO MAN'S SKY — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS
Una aventura inmensa de exploración espacial que enfadará a unos y encandilará a otros. Una propuesta diferente.
NOTA 82



RESIDENT EVIL ORIGINS COLLECTION — DISCO
» CAPCOM » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Se agradece tener dos juegos atemporales en un disco, y más cuando no salieron en PS2 allá por 2002 y 2003.
NOTA 88



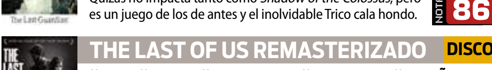
RESIDENT EVIL 7 — DISCO
» CAPCOM » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
RE7 reformula el género que él acuñó rescatando muchos conceptos de antaño. El mejor juego de terror de PS4 y VR.
NOTA 91



RISE OF THE TOMB RAIDER — DISCO
» SQUARE ENIX » 39,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Quizá no impacte tanto como el anterior, pero es la experiencia *Tomb Raider* más completa. Apuesta segura.
NOTA 92



THE LAST GUARDIAN — DISCO
» SONY » 39,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Quizás no impacta tanto como *Shadow of the Colossus*, pero es un juego de los de antes y el inolvidable Trico cala hondo.
NOTA 86



THE LAST OF US REMASTERIZADO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura soberbia, tan apasionante como en PS3 y ahora más bonita y pulida. Aunque si lo tienes en PS3...
NOTA 95



THE SEXY BRUTALE — DISCO ¡Nuevo!
» BADLAND » 19,95€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una original aventura que nos invita a resolver asesinatos, jugando con el tiempo. Y con una estética muy particular.
NOTA 85



UNCHARTED 4 — DISCO
» SONY » 59,95 € » 10 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Nathan Drake se despide con una aventura para el recuerdo. Tener una PS4 y no jugar a esta maravilla es no tener vergüenza.
NOTA 98



UNTIL DAWN — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una gran aventura interactiva de terror. Su gran atmósfera y absorbente trama atrapan como una buena peli.
NOTA 87



WATCH DOGS 2 — DISCO
» UBISOFT » 44,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
Divertido, sorprendente y con mucha personalidad, uno de los mejores sandbox de PS4. Hackear nunca fue más divertido
NOTA 90



YAKUZA 0 — DISCO
» SEGA » 59,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +18 AÑOS
Otra entrega magistral de una saga de aventuras sin igual. Ideal tanto para veteranos como para neófitos.
NOTA 92



PERIFÉRICOS DE PS4

1 Dual Shock 4
SONY | 69,95 €



Si necesitas un segundo Dual Shock 4, ahora hay muchas opciones disponibles, y todas al mismo precio.

2 PlayStation Camera
SONY | 59,95 €





Gracias a esta cámara, podrás disfrutar de juegos de realidad aumentada y controlar ciertas funciones de la consola. Imprescindible para PlayStation VR.



3 Cable HDMI GX 4K
INDECA | 12,95 €



Quizás pensando en la ya cercanísima PS4 Pro, Indeca lanza un cable HDMI compatible con teles 4K Ultra HD (además de 3D). Tiene dos metros y cabezales dorados.

4 Turtle Beach Elite 800
TURTLE BEACH | 299,90 €



Unos auriculares que rebosan calidad por los cuatro costados. Son inalámbricos (wi-fi), ofrecen sonido envolvente (surround) y son compatibles con PS3 y PS4. Gran calidad de sonido y montones de ecualizaciones. Aptos para jugar, escuchar música...

5 Stand con base cargadora
INDECA | 19,95 €



Con un diseño compacto y práctico, este stand te permitirá mantener tu PS4 en posición vertical de forma segura. Además, ofrece dos estaciones de carga para cargar otros tantos Dual Shock 4.

6 Sound Blaster X Katana
CREATIVE | 299,95 €

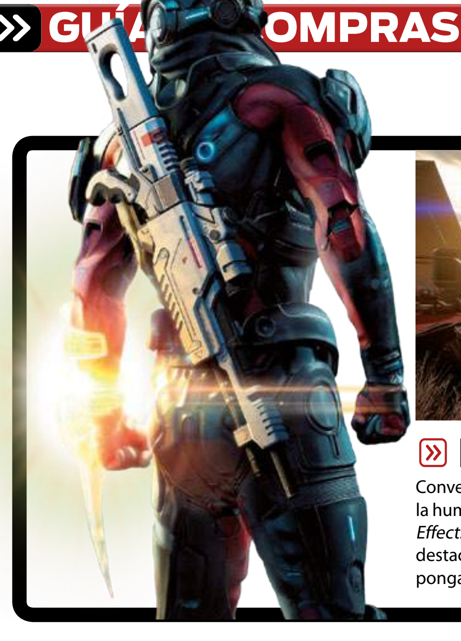


Un set de sonido de calidad superior y con un diseño sencillo y compacto. Hay pocas opciones mejores si no dispones de mucho espacio y buscas facilidad de instalación (y tu PS4 no es Slim).

7 T150 Force Feedback
THRUSTMASTER | 199,99 €



Otro gran volante de Thrustmaster, tremendamente versátil y con opciones como ángulo de giro ajustable, un diseño elegante y una calidad en los acabados sensacional. Y, cómo no, es compatible con PS4 y PS3, para que puedas sacarle el máximo rendimiento.



Los cuatro mejores juegos



1 Mass Effect Andromeda

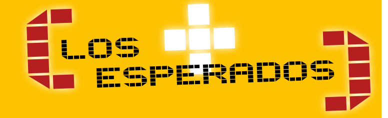
Convertirnos en pioneros para descubrir un nuevo hogar para la humanidad nos llevará a explorar distintos planetas en *Mass Effect: Andromeda*. Son sin duda uno de los aspectos más destacables del juego, aunque a veces sus protagonistas pongan "caras raras" al contemplarlos (esto último es broma).



2 LEGO Worlds

Explorar, modificar y construir mundos a base de piezas LEGO es la premisa de la que parte este "sandbox". Pero antes de poder llegar a ser Maestros Constructores deberemos conseguir 100 ladrillos dorados que encontraremos viajando a infinidad de planetas que se general de forma aleatoria.

PARA AYUDARNOS A CONFECCIONAR ESTA LISTA, MÁNDANOS UN CORREO A LA DIRECCIÓN: **playmania@axelspringer.es**



Los + esperados

1 Red Dead Redemption 2

»PS4 »ROCKSTAR »AVENTURA DE ACCIÓN »OTOÑO

En el momento de escribir estas líneas, se rumorea que *Red Dead Redemption 2* saldrá el 29 de septiembre. Esperemos que para cuando leáis esto Rockstar lo haya confirmado.



2 Uncharted: El Legado Perdido

»PS4 »SONY »AVENTURA DE ACCIÓN »2017

La expansión de *Uncharted 4* no sólo se venderá como un juego aparte sino que se perfila como uno de los títulos de Sony más importantes del año. Aún sin fecha oficial.



3 Destiny 2

»PS4 »ACTIVISION »SHOOT' EM UP »SEPTIEMBRE

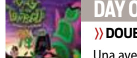
Y terminamos con uno de los anuncios más importantes del mes. Ya se venía rumoreando desde hace tiempo y Activision por fin lo ha confirmado para el 8 de septiembre.



AV. GRÁFICAS

BATMAN THE TELLTALE SERIES — DISCO
» TELLTALE » 29,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Tiene momentos interesantes pero la casi nula importancia de nuestras decisiones y los fallos de guión lo estropean. NOTA 67

BROKEN SWORD: LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE — DISCO
» REVOLUTION » 29,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un regreso a los viejos tiempos. Una aventura gráfica entretenida llena de misterios, puzzles y humor. NOTA 78



DAY OF THE TENTACLE REMASTERED
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una aventura gráfica clásica, con mucho humor, una trama atemporal que engancha y extras, como *Maniac Mansion*. NOTA 89

LIFE IS STRANGE — DISCO
» SQUARE-ENIX » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Ofrece una emotiva historia, un original apartado técnico y una buena narrativa. No te defraudará. NOTA 87

SHERLOCK HOLMES: THE DEVIL'S DAUGHTER — DISCO
» BIGBEN » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Una aventura gráfica correcta técnicamente, con mucho ritmo, divertida, duradera y con el carisma de Sherlock. NOTA 83

YESTERDAY ORIGINS — DISCO
» MERIDIEM » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura llena de momentos estelares y puzles complicados que ha superado todas nuestras expectativas. NOTA 88

DEPORTIVOS



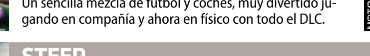
FIFA 17 — DISCO
» EA SPORTS » 59,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Llega cargado de novedades, desde un nuevo motor gráfico a nuevos modos de juego. Un simulador galáctico. NOTA 91

NBA 2K17 — DISCO
» 2K SPORT » 44,95 € » 10 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es el mejor simulador deportivo de lejos, por calidad técnica, jugabilidad, opciones y novedades. No defrauda. NOTA 93



PES 2017 — DISCO
» KONAMI » 44,95 € » 22 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Una edición conservadora, el control es excelente, pero apenas hay novedades y la liga española no está licenciada. NOTA 85





ROCKET LEAGUE COLLECTOR'S EDITION — DISCO
» PSYONIX » 29,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un sencilla mezcla de fútbol y coches, muy divertido jugando en compañía y ahora en físico con todo el DLC. NOTA 83



STEEP — DISCO
» UBISOFT » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS
Snowboard, esquí, parapente y traje volador, para un juego de deportes de riesgo diferente y divertido. NOTA 81

ROL

BLOODBORNE GOTY — DISCO
» FROM SOFTWARE » 49,95 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
La edición GOTY de uno de los mejores juegos que tiene PS4 incluye un DLC que se nos antoja imprescindible. NOTA 94

DARK SOULS III — DISCO
» BANDAI NAMCO » 49,95 € » 6 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Desafiante, muy gratificante y, sobre todo, sorprendente a pesar de apoyarse sobre unos cimientos conocidos. NOTA 95



FALLOUT 4 — DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Uno de los mejores del año, por posibilidades de juego, duración, diversión. Ofrece mundo en el que perderse meses. NOTA 95

FINAL FANTASY X / X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 19,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una de las mejores entregas de *Final Fantasy* que llega a PS4 remasterizado y con toda la magia de los clásicos. NOTA 90

FINAL FANTASY XV — DISCO
» SQUARE ENIX » 69,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un gran juego de rol que hace honor a su nombre, pero con combates en tiempo real y en mundo abierto. NOTA 92

MASS EFFECT ANDROMEDA — DISCO ¡Nuevo!
» EA GAMES » 69,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un juego completo, impactante por momentos y con carisma, pero le habrían venido bien meses de "testeo". NOTA 84

KINGDOM HEARTS HD 1.5 + 2.5 — DISCO ¡Nuevo!
» SQUARE ENIX » 49,99€ » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Una ocasión única de disfrutar de una de las mejores sagas de aventuras de Square Enix. Una recopilación sensacional. NOTA 87

PERSONA 5 — DISCO ¡Nuevo!
» KOCH MEDIA » 69,99€ » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS
Uno de los mejores juegos de rol que puedes disfrutar. Esta obra maestra inolvidable lo tiene todo para engancharte. NOTA 95

TORMENT TIDES OF NUMENERA — DISCO
» TECHLAND » 49,95€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un excelente juego de rol, pero de pausado desarrollo, que mezcla exploración, diálogos y combates. Para pacientes. NOTA 83

TALES OF BERSERIA — DISCO
» BANDAI NAMCO » 69,99€ » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS
Extenso JRPG que ofrece muchas posibilidades y una trama apasionante acompañada de un buen apartado técnico. NOTA 87

THE WITCHER III WILD HUNT: GOTY — DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura épica y mastodóntica, que engancha de principio a fin y con un apartado gráfico espectacular. NOTA 95



WORLD OF FINAL FANTASY — DISCO
» SQUARE ENIX » 59,99€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
Un JRPG de lo más clásico con toda clase de guiños a la saga y un sistema de captura de enemigos muy divertido. NOTA 85

... para viajar entre planetas



No Man's Sky

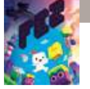
Para muchos fue una de las decepciones del año pasado. Lo cierto es que el juego de Hello Games, que nos prometía viajar hasta el centro de la galaxia viajando de planeta en planeta (se generan proceduralmente), no fue lo que prometieron, aunque con cada actualización que publican está más cerca de serlo.



Elite: Dangerous

Elite: Dangerous nos propone explorar una galaxia a escala 1:1 basada en la Vía Láctea. Es tan realista que, poco después de que la NASA anunciase el descubrimiento de Trappist-1 y los planetas que orbitan alrededor, los desarrolladores trasladaron los datos de la NASA al juego. Estará disponible en PS Store antes del verano.

PLATAFORMAS



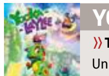
FEZ
» TRAPDOOR » 9,99 € » 1 JUGADORES » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un original juego de plataformas y puzzles, innovador, sorprendente, inteligente y cautivador. Y es cross-buy.
NOTA 92



MALDITA CASTILLA EX
» ABYLIGHT » 11,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS
Llega en 2017, pero tiene el alma de un juego de los 80. Si os gustan la acción y las plataformas, es obligatorio.
NOTA 86

YOOKA-LAYLEE DISCO ¡Nuevo!
» TEAM 17 » 34,99€ » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un plataformas de los de toda la vida. Con él, os sentiréis como si volvierais a los 90, con Banjo-Kazooie, Spyro,...
NOTA 87

SHOOT'EM UP



BATTLEFIELD 1 DISCO
» EA GAMES » 44,95 € » 64 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
El cambio de ambientación le ha sentado de lujo a una saga que conserva unas mecánicas incontestables.
NOTA 91



CALL OF DUTY: INFINITE WARFARE DISCO
» ACTIVISION » 29,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Un "shooter" cargado de contenido y muy emocionante, con una buena campaña y poca innovación multijugador.
NOTA 85

DESTINY: THE COMPLETE COLLECTION DISCO
» ACTIVISION » 39,95 € » 1-12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
La edición más completa de este colosal shooter subjetivo, que un año después de su estreno sigue muy "vivo".
NOTA 92



DOOM DISCO
» BETHESDA » 19,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una lección magistral de cómo crear un shooter realmente adictivo sin necesidad de artificios o eventos guionizados.
NOTA 90



DEUS EX: MANKIND DIVIDED DISCO
» EIDOS » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS
Una aventura completa: sigilo, shooter, RPG... Una experiencia absolutamente redonda en lo que a jugabilidad se refiere.
NOTA 94

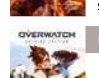


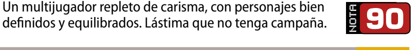
KILLING FLOOR 2 DISCO
» DEEP SILVER » 39,99€ » 12 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS
No es el shooter más completo ni espectacular (sí de los más salvaje), pero para divertirse con amigos, cumple con creces.
NOTA 80





OVERWATCH DISCO
» BLIZZARD » 59,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Un multijugador repleto de carisma, con personajes bien definidos y equilibrados. Lástima que no tenga campaña.
NOTA 90





TITANFALL 2 DISCO
» EA GAMES » 39,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Titanfall 2 ofrece una propuesta divertida y frenética, con una campaña fantástica y un adictivo multijugador.
NOTA 87



VELOCIDAD

ASSETTO CORSA DISCO
» 505 GAMES » 49,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Un simulador con mayúsculas, imprescindible si tienes un volante. Las sensaciones que transmite son increíbles.
NOTA 90



DIRT RALLY
» CODEMASTERS » 24,95 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es uno de los mejores juegos de rallies de la historia. Colin McRae estaría orgulloso de este legado virtual.
NOTA 92



DRIVECLUB VR DISCO
» SONY » 39,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Es una de las experiencias más completas que hay para PS VR. Si jugasteis al original, notaréis mucho el reciclaje.
NOTA 80



F1 2016 DISCO
» CODEMASTERS » 49,95 € » 22 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
Tras dos años regulares, Codemasters ha vuelto a dar con la tecla y la Fórmula 1 vuelve a estar donde se merece.
NOTA 86



FLATOUT 4: TOTAL INSANITY DISCO ¡Nuevo!
» BADLAND » 69,99€ » 8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS
La oportunidad de destacar en los arcades de conducción se difumina por culpa de un control y unas físicas pésimos.
NOTA 70

PROJECT CARS: GOTY DISCO
» BANDAI NAMCO » 44,95 € » 16 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
Es uno de los juegos de coches más completos de la historia y marca el camino para la velocidad del futuro.
NOTA 93

VALENTINO ROSSI: THE GAME DISCO
» MILESTONE » 39,95 € » 12 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS
No es una gran evolución respecto a *MotoGP 15*, pero si se es fan de Rossi y de la historia del Mundial, tiene mucho gas.
NOTA 78

VARIOS

LEGO WORLDS DISCO ¡Nuevo!
» WARNER » 29,99€ » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
Un *Minecraft*, pero LEGO. Si perdonas sus defectos, ofrece muchísimas posibilidades de creación y multijugador.
NOTA 84



REZ INFINITE DISCO
» SEGA » 29,99 € » 8 JUG. » CASTELLANO » +7 AÑOS
A la inolvidable creación de Tetsuya Mizuguchi le sienta de lujo el visor de PS VR. Eso sí, es corto y su precio es elevado.
NOTA 84



THE WITNESS
» THEKLA INC. » 36,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS
Si te gustan los puzles, es tu juego. Precioso, inteligente y muy difícil pero sin una historia tradicional.
NOTA 90

XCOM 2 DISCO
» 2K GAMES » 29,95€ » 2 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS
El mejor juego de estrategia que puedes disfrutar en PS4. Esperemos que los bugs del port se solucionen vía parches.
NOTA 90

ÉXITOS MUNDIALES

JAPÓN

1. **NieR Automata** — PS4 | SQUARE ENIX | ROL/ACCIÓN — N



Dos juegazos como *Nier: Automata* y *Nioh* encabezan las listas de ventas en Japón, donde se ha colado *For Honor.*

2. **Super Robot Wars V** — PS4 | BANDAI NAMCO | S-RPG — N
3. **Nioh** — PS4 | TECMO KOEI | ROL DE ACCIÓN — N
4. **For Honor** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN — N
5. **Resident Evil 7** — PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR — ↓

EE.UU.

1. **Horizon: Zero Dawn** — PS4 | SONY | AVENTURA DE ACCIÓN — N



Horizon y los zombis de *The Walking Dead* logran arrebatarles el protagonismo a los populares juegos deportivos.

2. **The Walking Dead: A New Frontier** — PS4 | TELLTALE GAMES | AVENTURA GRÁFICA — N
3. **For Honor** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN — N
4. **NBA 2K17** — PS4 | 2K SPORTS | DEPORTIVO — ↑
5. **Madden NFL 17** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO — =

EUROPA

1. **Horizon: Zero Dawn** — PS4 | SONY | ACCIÓN — N



Y la lista de ventas europea tampoco se aleja mucho de las otras, salvo por la incursión de francotiradores y futbolistas.

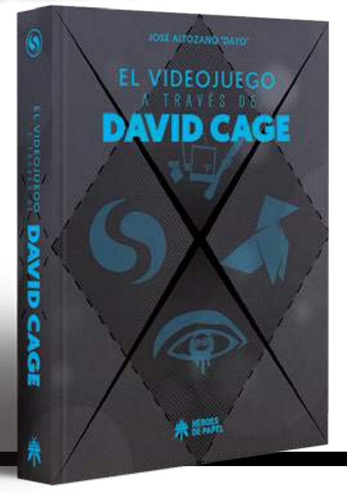
2. **For Honor** — PS4 | UBISOFT | ACCIÓN — N
3. **FIFA 17** — PS4 | EA SPORTS | DEPORTIVO — =
4. **Sniper Elite 4** — PS4 | BADLAND GAMES | ACCIÓN — N
5. **Resident Evil 7** — PS4 | CAPCOM | SURVIVAL HORROR — ↓

MÁS QUE JUEGOS

» El videojuego a través de David Cage

www.heroesdepapel.es | 20€

En sus más de 300 páginas, José Altozano, más conocido como "Dayo", reflexiona sobre el lenguaje del videojuego y sus mecánicas a través de la aspiraciones narrativas de David Cage (autor de *Heavy Rain*). Si lo compras en su web, te regalan una figura de origami y un exclusivo marcapáginas.



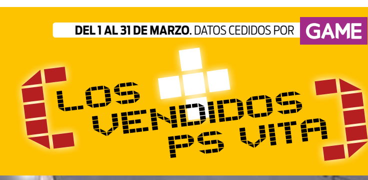


» Funko Pop Kingdom Hearts

www.collectoys.es | 14,99€

La saga rolera *Kingdom Hearts* tiene "merchandising" de lo más variopinto, pero no podía faltar una línea de figuras Funko Pop. Cada vez más franquicias japonesas se dejan seducir por esta popular marca. Curiosamente, de momento no está Sora...

DEL 1 AL 31 DE MARZO. DATOS CEDIDOS POR GAME





Call of Duty es un clásico en las listas de Vita.

1. COD: Black Ops Declassified
2. NFS Most Wanted
3. LEGO Vengadores
4. LEGO Star Wars Ep.VII
5. Minecraft
6. Lego Ninjago: Nindroids
7. Injustice: Gods Among Us
8. Toukiden 2
9. LEGO Jurassic World
10. LEGO Batman 3: Más allá de Gotham



Toukiden 2 entra en las listas.

PS VITA



AVENTURA

ASSASSIN'S CREED LIBERATION — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 4 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ubisoft apuesta a lo grande por PS Vita creando un juego que puede mirar sin complejos a sus hermanos mayores.

NOTA 91

BROKEN SWORD 5 LA MALDICIÓN DE LA SERPIENTE
» REVOLUTION » 12,99 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si te gustaban las aventuras gráficas clásicas, no pierdas esta oportunidad de recuperarlas en PS Vita.

NOTA 86

DANGARONPA: ANOTHER EPISODE — DISCO
» NIS AMERICA » 34,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Nuevo y refrescante planteamiento que ofrece una gran aventura que encantará a los fans de *Dangaronpa*.

NOTA 82

DAY OF THE TENTACLE
» DOUBLE FINE » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una aventura gráfica clásica, con mucho humor y una trama atemporal que engancha. Si te gusta el género, a por ella.

NOTA 89

DEX
» BADLAND » 19,99€ » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un variado juego de acción con ambientación "cyberpunk" que se adapta bien a Vita, aunque con algunas limitaciones.

NOTA 70

GRAVITY RUSH — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una gran aventura, con sus divertidas mecánicas y gran puesta en escena, aunque sus misiones son tontorronas.

NOTA 90

GUACAMELEE!
» DRINKBOX STUDIOS » 12,99 € » 1-2 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Acción y plataformas en 2D en plan "metroidvania" pero con una graciosa ambientación mexicana. Divertidísimo.

NOTA 89

LEGO STAR WARS EL DESPERTAR DE LA FUERZA — DISCO
» WARNER » 39,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Fiel adaptación de la peli, pero con el humor LEGO. Una aventura divertida, aunque algo recortada respecto a PS4.

NOTA 80

METAL GEAR SOLID HD COLLECTION
» KONAMI » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Dos grandiosas aventuras de PS2 muy bien adaptadas a PS Vita, que ahora puedes rejugar en cualquier parte.

NOTA 92

MINECRAFT — DISCO
» MOJANG » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Incluye todo lo que ha hecho grande a *Minecraft* pero en versión portátil, aunque los mundos son más pequeños.

NOTA 82

RESIDENT EVIL REVELATIONS 2
» SONY » 29,99 € » 2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un primer *RE* para Vita es entretenido y ameno, pero con muchas pegas técnicas. Si sabes perdonarlo hazte con él.

NOTA 77



SEVERED
» DRINKBOX » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Da igual que te atraiga el género o no: *Severed* está tan bien hecho y es tan divertido, que resulta difícil resistirse.

NOTA 85

SOUL SACRIFICE DELTA — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1-4 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una edición que añade más contenido y mejores gráficos a la aventura original (un juego a lo *Monster Hunter*).

NOTA 85

TITAN SOULS
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Una aventura de estética retro que exige precisión, puntería y habilidad. Y aún así morirás mucho. No es para todos.

NOTA 82

UNCHARTED: EL ABISMO DE ORO — DISCO
» SONY » 29,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una genial aventura, más larga que las de PS3, rejugable e igual de divertida y trepidante. Eso sí, sin online.

NOTA 93

YOMAWARI: NIGHT ALONE — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un pequeño "survival horror" original y visualmente encantador que te sorprenderá si le das una oportunidad.

NOTA 77

PLATAFORMAS

BABOON!
» RELEVO » 9,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +3 AÑOS

Una original propuesta que mezcla plataformas y puzzles con un enfoque distinto. Es ideal para partidas cortas.

NOTA 81

FEZ
» POLYTRON » 9,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +3 AÑOS

Un juego de plataformas y puzzles único. Inteligente, cautivador, bello y especial. Y cross-buy PS3, PS4 y Vita.

NOTA 92

JAK & DAXTER TRILOGY — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Disfruta de los tres mejores juegos de *Jak & Daxter* con minijuegos adaptados a las capacidades táctiles de Vita.

NOTA 84

LITTLEBIGPLANET — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas con opciones cooperativas y competitivas, enormes posibilidades de creación y muy, muy divertido.

NOTA 91

RAYMAN LEGENDS — DISCO
» UBISOFT » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un plataformas original, divertidísimo y estéticamente precioso que se adapta como un guante a PS Vita.

NOTA 91

ROGUE LEGACY
» CELLAR DOOR » 12,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +16 AÑOS

Un divertidísimo plataformas de acción y toques roleros que explota con inteligencia y humor el componente "azar".

NOTA 86



TEARAWAY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un colorido plataformas muy original que aprovecha muy bien todas las funciones de PS Vita. Lástima que sea corto.

NOTA 84



Onmi-Blade *Mass Effect*

www.game.es 54,99€

Culmina la misión de la Iniciativa Andrómeda y encuentra un nuevo hogar para la humanidad con esta réplica de la Omni-Blade de *Mass Effect: Andromeda*. La herramienta de análisis y arma de los soldados N7 y de los Pioneros. Fabricada en resina K, incluye una banda para sujetarla en el brazo y una peana de exposición con el logo de *Mass Effect*.



Barrio Lejano

www.ponentmon.com 24€

¿Alguna vez has pensado qué pasaría si pudieras revivir tu pasado y cambiar algunas decisiones cruciales? ¿Tu vida sería mejor o peor? Hiroshi Nakahara es un hombre de negocios que, por casualidad, vuelve al barrio de su niñez y termina planteándose todas estas cuestiones. Un manga imprescindible de Jiro Taniguchi (recientemente fallecido) en su edición definitiva.

ROL

ATELIER SHALLIE PLUS: ALCHEMIST OF THE DUSK SEA — DISCO
» BADLAND » 39,95€ » 1 JUGADOR » INGLES » +12 AÑOS

Dos años después de su lanzamiento en PS3, llega a PS Vita este RPG por turnos con jugosos añadidos, pero en inglés. NOTA 73



CHILD OF LIGHT — DISCO
» UBISOFT » 14,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +7 AÑOS

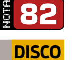
Su desarrollo, su precioso apartado artístico y su ritmo de juego se adaptan como un guante a nuestra portátil. NOTA 82

FINAL FANTASY X/X-2 — DISCO
» SQUARE ENIX » 24,95 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Una de las grandes joyas del rol de PS2 que luce de muerte en PS Vita. *FF X-2* sólo se incluye como descarga. NOTA 89

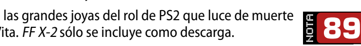
ODIN SPHERE LEIFTHRASIR — DISCO
» ATLUS » 34,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +12 AÑOS

Pura exuberancia audiovisual en formato RPG de acción en 2D, que en PS Vita luce especialmente bien. NOTA 90



PERSONA 4: GOLDEN — DISCO
» ATLUS » 19,99 € » 1 JUGADOR » INGLÉS » +16 AÑOS

Un juego de rol excelente. Largo, divertido y original, no deberías perdértelo si te gusta el género y hablas inglés. NOTA 92



SUPERDIMENSION NEPTUNE VS SEGA HARD GIRLS
» BADLAND » 39,99 € » 1 JUG. » INGLÉS » +12 AÑOS



"Crossover" con "Sega Hard Girls" donde varias diosas-consola se unen para salvaguardar el pasado de Gamindustri. NOTA 73

TALES OF HEARTS R — DISCO
» BANDAI NAMCO » 34,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +16 AÑOS

Puro rol japonés que no decepcionará ni a los fans del género ni a los seguidores de la saga. Y en castellano! NOTA 86



UNEPIC
» CROWD OF MONSTERS » 9,95 € » 1 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Diversión en estado puro gracias a su delirante humor y doblado al castellano. Buen RPG y gran indie español. NOTA 80

ACCIÓN

DRAGON'S CROWN — DISCO
» BANDAI NAMCO » 14,99 € » 1-4 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Reencontrarse con un género como el beat'em up tan bien puesto al día, tan divertido y espectacular es un PLACER. NOTA 93

EARTH DEFENSE FORCE 2 — DISCO
» BADLAND » 19,99 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Puede que no destaque por su parcela técnica, pero es un juego de acción MUY divertido (y adictivo). NOTA 82



FREEDOM WARS — DISCO
» SONY » 24,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

Una divertida aventura de acción tipo *Monster Hunter*, pero con futuristas bestias mecánicas y originales ideas. NOTA 84



GAL GUN DOUBLE PEACE — DISCO
» BADLAND GAMES » 34,95€ » 1 JUGADOR » ACCIÓN » +16 AÑOS

Enamóralas a todas con tu pistola de feromonas en este "picante" aunque repetitivo "shooter" sobre raíles. NOTA 69

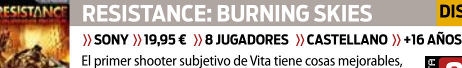


HOTLINE MIAMI 2
» DEVOLVER » 14,99 € » 1 JUGADOR » CASTELLANO » +18 AÑOS

Ha perdido parte de la frescura del original, pero es un soberbio y adictivo juego de acción, de estética pixelada. NOTA 86

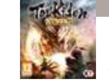
KILLZONE: MERCENARY — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Un "shooter" sobresaliente, que demuestra todo el potencial gráfico de PS Vita. Hasta el online es excelente. NOTA 90



RESISTANCE: BURNING SKIES — DISCO
» SONY » 19,95 € » 8 JUGADORES » CASTELLANO » +16 AÑOS

El primer shooter subjetivo de Vita tiene cosas mejorables, aunque los fans de *Resistance* se lo perdonarán. NOTA 82



TOUKIDEN KIWAKI — DISCO
» TECMO KOEI » 19,95 € » 4 JUGADORES » INGLÉS » +12 AÑOS

Un juego de cacerías a lo *Monster Hunter*, pero más ágil y accesible, con un divertido cooperativo y mucha duración. NOTA 85

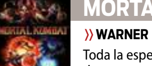
LUCHA

DRAGON BALL Z BATTLE OF Z — DISCO
» BANDAI NAMCO » 19,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +12 AÑOS

Si gusta el universo Dragon Ball y jugar online sabrás disfrutar de este frenético juego de acción. NOTA 75

MORTAL KOMBAT — DISCO
» WARNER » 19,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +18 AÑOS

Toda la espectacularidad de la versión de PS3 en la palma de tu mano. Es el juego de lucha más duradero. NOTA 90



ULTIMATE MARVEL VS CAPCOM 3 — DISCO
» CAPCOM » 29,95 € » 1-2 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

48 luchadores de Capcom y de la factoría Marvel se dan de tortas en este impresionante juego de lucha. NOTA 90



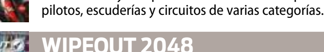
VELOCIDAD

MODNATION RACERS: ROAD TRIP — DISCO
» SONY » 19,99 € » 1-8 JUGADORES » CASTELLANO » +12 AÑOS

Un alocado y simpático arcade de karts que destaca porque podemos crear y compartir coches y circuitos. NOTA 83

MOTOGP 14 — DISCO
» BANDAI NAMCO » 24,95 € » 1-8 JUG. » CASTELLANO » +3 AÑOS

Buen control y completísima licencia oficial que incluye pilotos, escuderías y circuitos de varias categorías. NOTA 79



WIPEOUT 2048 — DISCO
» SONY » 19,95 € » 1-4 JUGADORES » CASTELLANO » +7 AÑOS

Un genial y competitivo arcade de velocidad que destaca por sus sensación de velocidad y variados modos de juego. NOTA 89

PERIFÉRICOS DE PS VITA

1 PS Action Mega Pack 8 GB
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar: *Batman AO Blackgate, Injustice, PS All Stars Battle Royale, Killzone Liberation y GOW Chains of Olympus.*

2 PS Adventure Mega Pack
SONY 39,95€



Una tarjeta de 8 GB y un código para descargar algunos de los mejores juegos de vita: *Uncharted, Gravity Rush, TxK, Escape Plan y Tearaway.*

3 Tarjeta de memoria 32 GB
SONY 59,99€



Si buscas mucho espacio, para no tener que andar borrando y grabando juegos, cuando más grande sea la tarjeta, mejor.

4 Headset Oficial Sony Street
ARDISTEL 34,95€



Si te gusta jugar online o usas la consola para chatear necesitarás un headset. El oficial de Sony es una buena opción, pero no la única.

5 Funda PlayThru Visor
4GAMERS 12,95€





Una carcasa con licencia oficial que está pensada para que juguemos con ella puesta (deja al aire L y R y panel táctil trasero). Eso sí, abulta.

6 Pack de Viaje Big Ben
BIG BEN 14,95€





Un kit básico que te permite cargar la consola en el coche o un hotel y es menos engorroso que el cable que viene de serie. Ideal para viajes.

7 Estuche Rígido con Licencia Oficial
HORI 14,95€



Este estuche rígido garantiza máxima protección para nuestra PS Vita y además abulta mucho menos que estuches de características similares. Tiene un mosquetón para engancharla y un espacio interior para juegos.



■ *Dragon Quest Heroes II* llegará a PS4 con novedades tan interesantes como un modo cooperativo y un mayor componente rolero.

PS4 | OMEGA FORCE | ACCIÓN | 28 DE ABRIL

Dragon Quest Heroes II

LOS HÉROES DEL ROL VUELVEN A APOSTAR POR LA **ACCIÓN DESENFRENADA**

Tras una primera entrega que nos dejó un gran sabor de boca, los protagonistas de la saga *Dragon Quest* vuelven a PS4 con un Musou (un hack and slash nipón con batallas multitudinarias) repleto de novedades. El espíritu de la primera entrega sigue intacto, con una base de combates al estilo de otras sagas del género como *Dinasty Warriors*, pero añadiéndole ingredientes roleros al cóctel. Así, teníamos subida de niveles, árboles de habilidad con decenas de ventajas, magias, montones de objetos con los que equiparnos...

El parecido con los *Dragon Quest* roleros será aún mayor en esta segunda entrega. Una de las grandes novedades en este sentido será la posibilidad de recorrer el mundo de juego como en un JRPG. Así, en lugar de escoger misiones desde un menú y pasar de una arena de lucha a otra, tendremos que viajar a pie a pie hasta las zonas de cada nueva misión explorando los escenarios que unen todas esas arenas de batalla. En estas nuevas zonas habrá combates, pero también nos encontraremos con misiones secundarias, tesoros, viandantes que necesitan nuestra ayuda frente a los monstruos... Pero habrá muchas más novedades, como monedas de sustituto que nos permitirán controlar a algunos monstruos durante unos instantes o la posibilidad de cambiar lar armas de los dos héroes principales, Lázaro y Teresa, lo que modificará su clase y, por ello, todo su catálogo de golpes y habilidades. La gran novedad, sin embargo, será la inclusión de juego cooperativo, que nos permitirá completar las misiones de la historia o embarcarnos en mazmorras diseñadas específicamente para el modo multijugador. Gráficamente no sufrirá una gran evolución, pero todo se moverá con una fluidez aún mayor que la de la entrega original. ■

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Las novedades tienen una gran pinta y seguro que hará las delicias de los aficionados al hack and slash y a la saga *Dragon Quest*, pero todavía tenemos que dedicarle muchas más horas para saber si el multijugador y las novedades merecerán tanto la pena.



■ Todo juego de rol nipón que se precie de serlo debe permitirnos charlar con algún gato calllejero.



■ Las monedas de sustituto nos permiten controlar a algunos monstruos durante unos instantes.



El argumento nos trasladará hasta un mundo en el que, tras 1000 años de paz, estalla la guerra.

El Musou ambientado en la saga de rol nipona por antonomasia regresará a PS4 con un montón de novedades, incluido el ansiado cooperativo para 4 jugadores.



» SE PARECE A...

El subgénero Musou, esos hack and slash nipones en los que repartimos estopa a innumerables hordas enemigas en combates multitudinarios, es tan específico que lo más parecido que encontramos son las otras creaciones del estudio Omega Force.



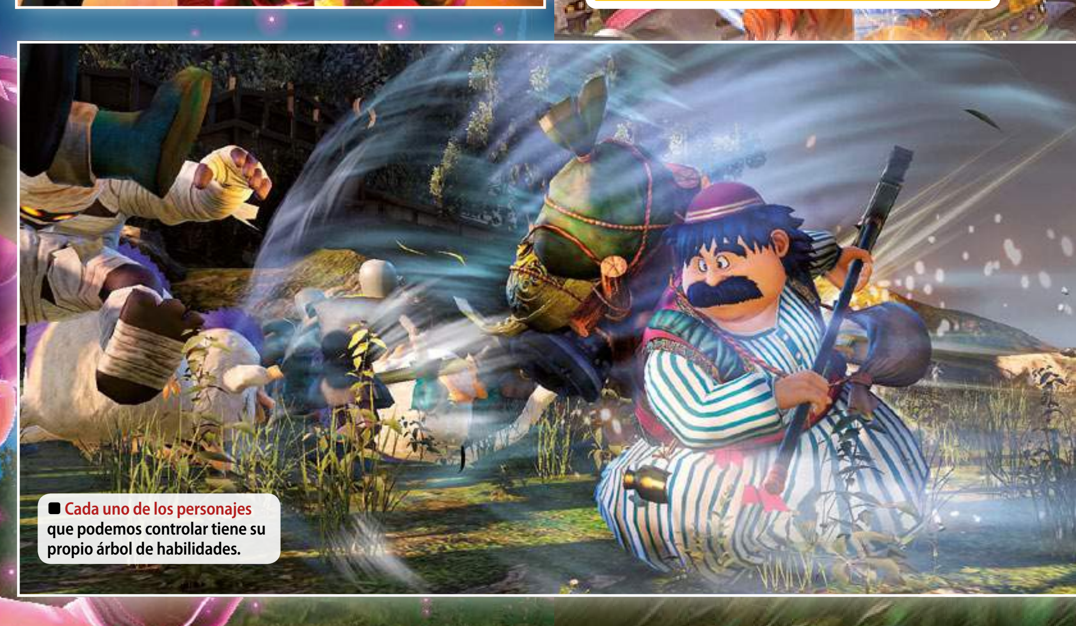
DYNASTY WARRIORS 2

La saga comenzó su andadura en 1997 como juego de lucha, pero se convirtió en un hack and slash con esta segunda entrega.



DRAGON QUEST HEROES

La combinación de la acción frenética propia del subgénero con los toques roleros de la saga de Square Enix nos cautivó.



Cada uno de los personajes que podemos controlar tiene su propio árbol de habilidades.

» ESTRENO DEL ESPERADO MODO MULTIJUGADOR

La mayor novedad de esta nueva entrega es, sin duda, el modo cooperativo para 4 jugadores. Podremos participar, junto a otros tres amigos, en las misiones principales del modo historia o en mazmorras diseñadas específicamente para el modo multijugador. El problema es que los amigos que invitemos a las misiones de la historia tendrán que haberlas completado antes en su partida individual, como sucedía en *Nioh*.



■ *Injustice 2* será un juego de lucha en el que héroes y villanos de DC se darán de tortas. El modo Historia tendrá mucho peso y continuará la trama de la entrega anterior (el malo será Brainiac).

PS4 | NETHERREALM STUDIOS/WARNER | LUCHA | 19 DE MAYO

Injustice 2

HÉROES Y VILLANOS DE **DC COMICS** LUCHAN COMO NUNCA LOS HABÍAS VISTO

Ed Boon, uno de los co-creadores del primer (y mítico) *Mortal Kombat* y artífice directo de *Mortal Kombat X* (uno de los mejores juegos de lucha de la presente generación) también está al frente de *Injustice 2*, otro espectacular juego de lucha que en esta ocasión contará con el atractivo extra de poner en liza a héroes y villanos de DC Comics conocidos por todos, desde Superman o Batman hasta Flash, Wonder Woman o Linterna Verde. Algunos estaréis pensando que esto no es nada nuevo y tenéis razón. Pero *Injustice 2* va a presentar ideas mucho más arriesgadas que sus antecesores, como un sistema de personalización y mejora de los luchadores cercano a lo que podría ofrecer un juego de rol.

Así pues, la novedad más importante de *Injustice 2* reside en poder personalizar y mejorar a estos icónicos personajes con distintos objetos y atuendos que no sólo alterarán su apariencia sino que, según lo que llevemos equipado, mejorarán parámetros como su fuerza, agilidad, defensa o su barra de salud. Podremos equiparnos con cinco tipos de objetos (para cabeza, hombros, pecho, brazos y piernas), ademas de un arma. Eso sí, todas estas mejoras sólo serán válidas en el modo Historia, para evitar desequilibrios en los combates online. El villano de este modo Historia será Brainiac y estará relacionado con el primer *Injustice*. Ya se han confirmado 25 de los 38 personajes, entre los que estarán, aparte de los ya citados, Robin Bane, Catwoman, Cyborg, Deadshot, el Espantapájaros, la Cosa del Pantano, Supergirl, Harley Quinn...
Y en cuanto a los combates propiamente dichos, *Injustice 2* usará muchas ideas del primero, como la interacción con el entorno o las transiciones de escenario tras un impacto. Habrá una barra de "super" que posibilitará movimientos especiales, tanto de ataque como evasivos, para escapar de un combo sufriendo el menor daño posible. Y todo envuelto en una puesta en escena realmente brutal.

» **PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE**

Un atractivo plantel de personajes, una puesta en escena espectacular, un prometedor elenco de modos de juego y, sobre todo, combates que ofrecerán más posibilidades que nunca serán las claves de este juegazo de lucha.





■ Ya se han confirmado 25 personajes de los 38, entre los que no faltará Harley Quinn.

» SE PARECE A...

MORTAL KOMBAT VS DC UNIVERSE
Fue el primer juego que puso en liza a los personajes de DC en un "crossover" contra los de *Mortal Kombat*. Un juego irregular...

INJUSTICE: GODS AMONG US
Lanzado también en PS3 (aunque tuvo versión en PS4), ya incluía ideas que veremos en éste, como interactuar con el escenario.

■ Podremos equiparnos con distintos objetos que mejorarán los parámetros de los luchadores.

VIDEO

***Injustice 2* será el primer juego de un gran año en lo que al género de la lucha se refiere. Y quien pega primero, pega dos veces.**

PS4 | BANDAI NAMCO | AVENTURA | 28 DE ABRIL

Little Nightmares

PESADILLAS EN MINIATURA

Seguro que más de uno recordáis *Limbo*, aquella inolvidable aventura de puzles y plataformas en 2D y con estética en blanco y negro del estudio danés Playdead que llegó a PS3 en 2011 y, años más tarde, también apareció en PS Vita y PS4. Pocos "indies" nos han dejado mejores recuerdos, y precisamente *Little Nightmares* nos recordó a Limbo ya desde la primera vez que lo probamos. Manejando a Six, una niña descalza y enfundada en un icónico chubasquero amarillo, nuestro objetivo será escapar de Las Fauces, un tenebroso barco lleno de almas corruptas, en un desarrollo en 2D que combinará sabiamente puzles, sigilo y momentos de plataformeo. Para evitar a los enemigos podremos correr, agacharnos o escondernos entre las sombras para que no nos pillen. En la oscuridad, podremos hacer uso de nuestro Zippo para poder ver a nuestro alrededor y seguir avanzando sin ser detectados. Además, la niña podrá interactuar con ciertos elementos del entornos, algo que será fundamental para resolver los puzles que salpicarán la aventura. Y gráficamente estará muy cuidado, con un apartado artístico que no te dejará indiferente.

» SE PARECE A...: **LIMBO**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**


■ *Little Nightmares* será una aventura de plataformas y puzles con un desarrollo en 2D en el que deberemos escapar de un siniestro navío.


■ El sigilo será nuestra mejor arma para ayudar a Six a escapar del barco. Pero también tendremos que resolver puzles casi en cada estancia.

VIDEO

■ *Prey* será una aventura en primera persona en la que deberemos hacer frente a una invasión alienígena.

PS4 | ARKANE STUDIOS/BETHESDA | AVENTURA/SHOOTER | 5 DE MAYO

Prey

EN EL **ESPACIO** NADIE PODRÁ OÍR TUS PASOS... SI QUIERES VIVIR

Después de sorprendernos de nuevo con *Dishonored 2,* poco han tardado los chicos de Arkane Studios en volver a hacer de las suyas con otro título que promete dejarnos a cuadros. *Prey* supone el "reinicio" de una franquicia que parte de una secuela defenestrada (*Prey 2* fue cancelado en 2004) y que, en las doctas manos de este estudio francés, se ha convertido en una prometedora aventura en primera persona que poco tendrá que envidiar a los referentes del género en los que se inspira ,como *BioShock, Deus Ex, System Shock* o, por supuesto, sus *Dishonored.*

Pero mientras que las aventuras de Corvo Attano se desarrollaban en una oscura fantasía "steampunk", *Prey* apostará por una ambientación futurista en la que los enemigos serán mucho más peligrosos que los que nos encontramos en Dunwall. En la piel del científico Morgan Yu tendremos que hacer frente a una peligrosa raza alienígena llamada Typhon, capaz de reproducirse con suma facilidad y de mimetizarse con el entorno, una cualidad que los hace peligrosísimos. Y Morgan no es precisamente un soldado, así que para sobrevivir en los angostos pasillos de la estación espacial Talos 1 tendremos que ser sigilosos y evitar, en la medida lo posible, la confrontación directa. Habrá armas, sí, pero *Prey* no es ningún shooter. Habrá que tirar de ingenio y saber conjugar los distintos usos que podremos darle a los "juguetes" que iremos encontrando. Como el rifle Gloo, que dispara una sustancia viscosa que puede servir para congelar enemigos, pero también para tapar tuberías que escupen gas inflamable que nos impiden el paso o, incluso, para crear plataformas. Y a medida que avancemos, iremos desbloqueando nuevos "neuromods", unos dispositivos que nos harán ganar diferentes poderes especiales (como poder transformarnos en objetos) en un árbol de habilidades que nos ha recordado al que vimos en *Deus Ex: Mankind Divided.* Si te gustan los juegos tipo *BioShock* o *Dishonored,* no le pierdas la pista. ■

» PRIMERA IMPRESIÓN: EXCELENTE

Si el crédito es para quien se lo merece, en Arkane Studios se han ganado a pulso nuestra confianza con los *Dishonored,* así que también esperamos mucho de esta futurista aventura en primera persona en la que volcarán todo su buen hacer.





Aunque habrá armas, la acción directa no será la mejor opción. La munición estará muy limitada.

Tendremos algunas habilidades que nos ayudarán a pasar desapercibidos. Podremos mimetizarnos con el entorno.

Gráficamente también tiene buena pinta, sobre todo en lo que se refiere a su apartado artístico.

» SE PARECE A...

DISHONORED 2

La anterior creación de Arkane Sturdios compartirá algunos enfoques con *Prey,* como originales habilidades y poderes.

DEUS EX: MANKIND DIVIDED

También nos sumerge en un desarrollo de ambientación futurista en el que el sigilo suele ser mejor opción que pegar tiros.

En la estación espacial Talos I deberemos plantar cara a una invasión alienígena usando nuestra mejor arma: la inteligencia.

PS4 | KOCH MEDIA | SHOOTER | 25 DE ABRIL

Sniper Ghost Warrior 3

EL **TIRADOR** MÁS COMPLETO

En esta tercera entrega, la serie *Sniper Ghost Warrior* va a hacer honor a su nombre más que nunca, ya que además de ponernos en la piel de un francotirador (Sniper), podremos encarar las misiones también desde el sigilo (Ghost) o mediante la confrontación directa (Warrior). *Sniper Ghost Warrior 3* será un shooter en primera persona que nos pondrá en la piel de Jonathan North, un tirador de élite estadounidense que opera en Georgia, una región donde se está gestando una guerra civil. Tiene una misión oficial y otra personal: encontrar a su hermano. Para ello, recorreremos un enorme escenario abierto, con más de 25 kilómetros cuadrados y ciclo día/noche, dividido en varias zonas con misiones principales y optativas que podremos afrontar desde la acción, el sigilo o desde la distancia con nuestro rifle de francotirador. Según la misión, podremos contar además con la ayuda de otros personajes y elementos como un dron con el que podremos reconocer el terreno antes de actuar. Según sus creadores, durará unas 15 horas (el doble si queremos verlo todo) y no faltará tampoco el multijugador.

» SE PARECE A...: **SNIPER ELITE 4**
» PRIMERA IMPRESIÓN: **MUY BUENA**



Sniper Ghost Warrior 3 será un shooter subjetivo con un desarrollo muy abierto. Tendremos libertad para afrontar las misiones como queramos.

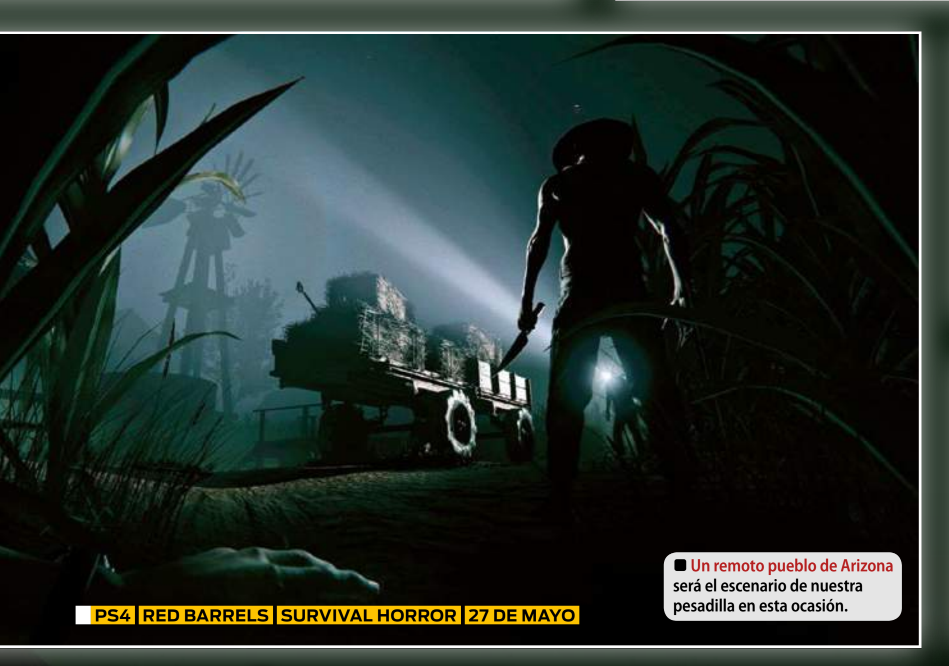


Además de nuestro rifle de francotirador, contaremos con un dron de reconocimiento, vehículos y la ayuda de otros personajes.





Al igual que en el primero, en *Outlast II* nuestra cámara de visión nocturna será fundamental para poder ver algo y, por ende, mantenernos con vida.



Un remoto pueblo de Arizona será el escenario de nuestra pesadilla en esta ocasión.



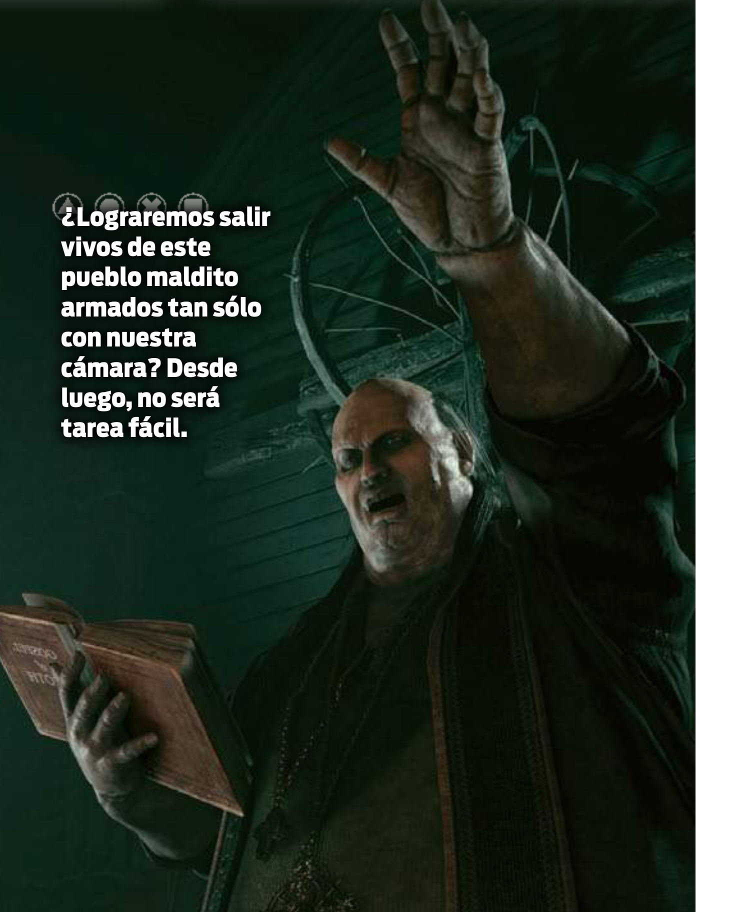


PS4 | RED BARRELS | SURVIVAL HORROR | 27 DE MAYO

Outlast II

TERROR **RURAL** EN PRIMERA PERSONA

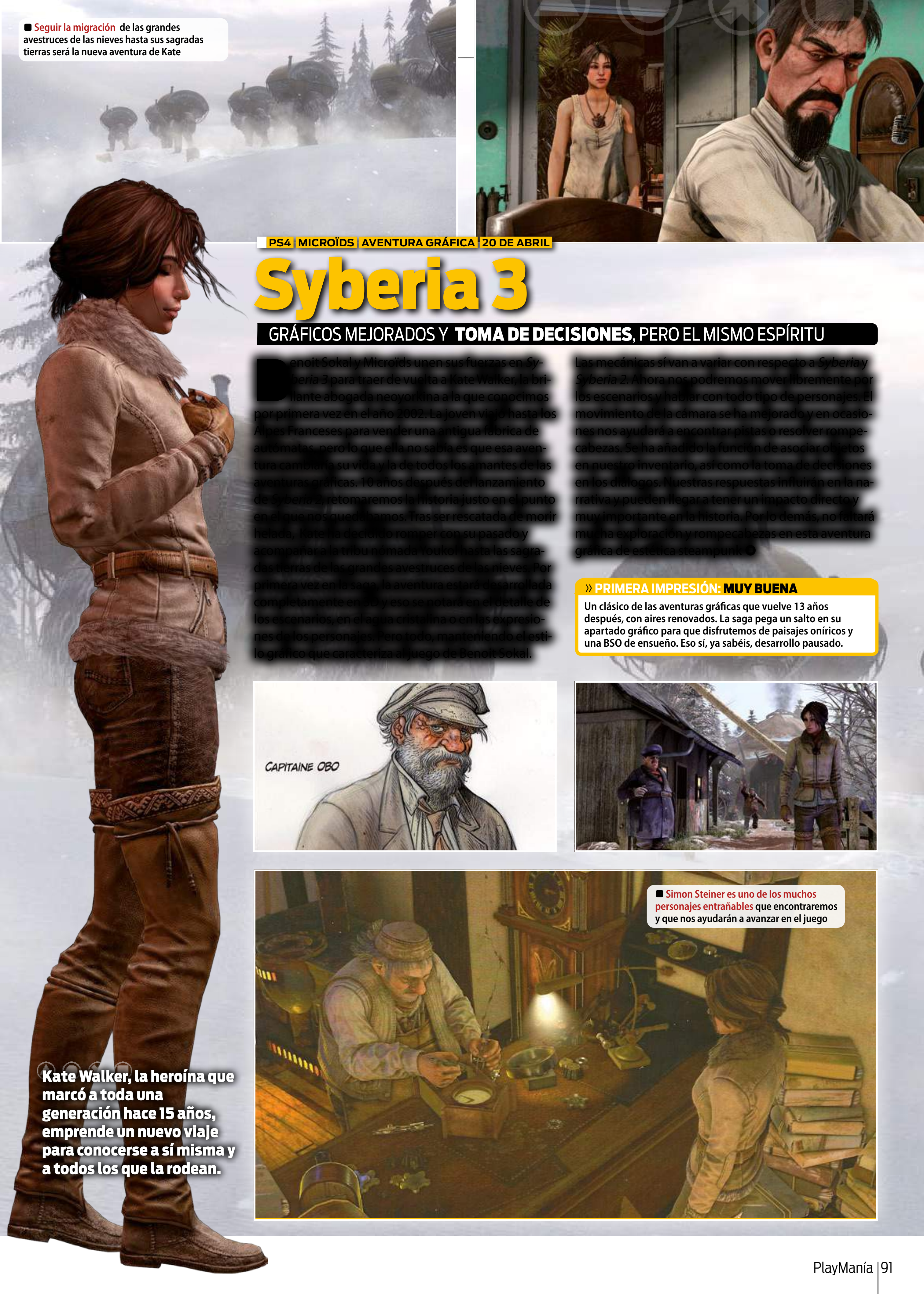
El primer *Outlast* fue un juego de terror que gustó bastante en los primeros compases de PS4. Por eso hay mucho interés en esta secuela que, aunque nos contará una nueva trama, sí mantendrá algunas de sus líneas maestras. El protagonista de esta nueva y macabra historia es Blake Langermann, un periodista de investigación que, junto a su esposa Lynn, están buscando pistas acerca del misterioso asesinato de una mujer embarazada. Las pesquisas les llevarán a adentrarse en el desierto de Arizona, hasta llegar a un pueblo cuyos habitantes no son muy amigos de las visitas... De nuevo repetirá la vista subjetiva y el uso de la visión nocturna de nuestra cámara para poder ver en la oscuridad (una de nuestras prioridades será encontrar baterías para alimentarla, ya que nuestra supervivencia dependerá de ella). Y los entornos ofrecerán nuevas posibilidades, ya que serán más variados que en el manicomio del primer *Outlast* (campos de maíz, casas abandonadas, un colegio...). Además, también será más explícito, mostrando en toda su crudeza escenas no aptas para estómagos sensibles (cadáveres destripados, fosas comunes...) con un apartado gráfico muy mejorado. Y lo mejor de todo es que Warner va a distribuir las dos entregas de la saga junto con el DLC del anterior, reunidas en un recopilatorio en formato físico.



¿Lograremos salir vivos de este pueblo maldito armados tan sólo con nuestra cámara? Desde luego, no será tarea fácil.

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Partiendo de los mimbres del primero, *Outlast II* será un espeluznante "survival horror" ambientado en un pueblecito de Arizona que estará mucho más cuidado que su predecesor en todos los sentidos: historia, apartado gráfico, IA de los enemigos...



■ Seguir la migración de las grandes avestruces de las nieves hasta sus sagradas tierras será la nueva aventura de Kate

PS4 | MICROÏDS | AVENTURA GRÁFICA | 20 DE ABRIL

Syberia 3

GRÁFICOS MEJORADOS Y **TOMA DE DECISIONES**, PERO EL MISMO ESPÍRITU

[redacted]

[redacted]

» PRIMERA IMPRESIÓN: MUY BUENA

Un clásico de las aventuras gráficas que vuelve 13 años después, con aires renovados. La saga pega un salto en su apartado gráfico para que disfrutemos de paisajes oníricos y una BSO de ensueño. Eso sí, ya sabéis, desarrollo pausado.

■ Simon Steiner es uno de los muchos personajes entrañables que encontraremos y que nos ayudarán a avanzar en el juego

Kate Walker, la heroína que marcó a toda una generación hace 15 años, emprende un nuevo viaje para conocerse a sí misma y a todos los que la rodean.

La historia de Alien en PlayStation

El estreno de "Alien: Covenant", la nueva precuela de esta saga, vuelve a poner de actualidad a los Xenomorfos. Repasamos la trayectoria de estos seres terroríficos en las consolas de Sony.



Si hay un género que defina a la saga *Alien* en los últimos tiempos, ese es el de los *shooters* subjetivos; un estilo afianzado por títulos como *Alien Trilogy* (1996). Este juego para PlayStation toma elementos de las tres primeras películas. En él encarnamos a la Teniente Ripley, enviada a una lejana colonia en busca de supervivientes del estallido Alien. El gran acierto de *Alien Trilogy* era su ambientación, 100% Alien: la opresión de recorrer pasillos e instalaciones mientras escuchas el "birip, birip" del sensor de movimiento, que te indica que el alien está a la vuelta de la esquina. *Alien Trilogy* tuvo ventas aceptables y el honor de convertirse en uno de los juegos de referencia de la primera consola de Sony. Hubo que esperar cuatro años para que los Aliens regresaran a PlayStation con *Alien: Resurrection* (2000), basado en la cuarta entrega de la saga. *Alien: Resurrection* iba a ser un *survival horror* al estilo de *Resident Evil*; pero ese concepto fue desechado para empezar de cero, esta vez en forma de juego en primera persona. *Alien: Resurrection* tuvo unas ventas irrisorias, fruto sobre todo de salir en un mal momento: en el 2000 todo el mundo se había olvidado de la película, (estrenada tres años antes), y la nueva PlayStation 2 ya era una realidad. Con todo, los usuarios de PSOne pudieron disfrutar de un juego intenso, pionero en el uso de los dos sticks del mando para apuntar y desplazarse, y con una dificultad de lo más "hardcore".

Sorprende que, en los más de diez años de historia de PlayStation 2, tan solo pudiéramos disfrutar de un juego de *Alien*. *Aliens Versus Predator: Extinction* (2003), que no se basaba en ninguna película, sino en una saga nacida en los cómics: *Alien vs Predator*. Se trataba de un juego de estrategia en tiempo real, centrado en combatir unidades enemigas y defender nuestra base. Un título modesto pero que ofrecía muchas horas de diversión, gracias a la variedad de personajes y sus habilidades: podíamos

Reuniendo a la "pandilla" Alien

Último Superviviente y *Tripulación Prescindible*, los dos DLC de *Alien Isolation*, cuentan con las voces del reparto original de *Alien*, reunido casi 40 años después del estreno. En castellano pudimos disfrutar de María Luisa Sola, la voz de Sigourney Weaver en la película de 1979.

Los mejores juegos de *Alien* son aquellos que han sabido reproducir la ambientación opresiva de la película original.

Las claves de la saga

En sus cuatro décadas de historia, la saga Alien ha estado siempre definida por unas constantes: una heroína femenina (en la mayoría de entregas, la Teniente Ripley), los intereses de la corporación Weyland-Yutani y, por supuesto, los temibles xenomorfos. Unos seres que, desde 1979, nos han hecho temblar tanto en el cine como en los juegos.



Ellen Ripley
La suboficial de vuelo de la Nostromo fue la primera en alertar del peligro que suponían los Xenomorfos. Sigourney Weaver es el rostro de una heroína que ha roto moldes.



Xenomorfos
¿Arma biológica o engendros espaciales? No está claro su origen, pero lo que sí sabemos es que son las criaturas más letales de la galaxia, implacables y muy inteligentes.



Atrapacaras
Los xenomorfos son ovíparos. De sus huevos salen estos "bichos", que depositan embriones en seres vivos. Tras la incubación, el Alien nace atravesando el pecho o el vientre ¡Ugh!



■ Así es un Xenomorfo. *Aliens vs Predator* (izquierda), *Alien: Isolation* (arriba) y *Alien Trilogy* (abajo) muestran la evolución de *Alien* en las consolas de Sony.

"plantar" Aliens en humanos por medio de Atrapacaras, camuflarnos con el entorno como Predators o usar la potencia de fuego de los marines. La serie *Alien vs Predator* siguió su curso, y en 2007 llegó a las cines su segunda película: *Alien vs Predator: Requiem*. El filme tuvo su contrapartida jugable, esta vez para PlayStation Portable. *Alien vs Predator: Requiem* fue un juego de acción en tercera persona, en el que controlamos a un Predator con la misión de erradicar la población Alien. Soso, fácil y visualmente pobretón, este UMD fue otro de tantos títulos mediocres basados en una película.

Alien y Predator: la extraña pareja

Alien y Predator se vieron las caras por primera vez en 1989, en una historia del cómic "Dark Horse Presents". Fue el inicio de una franquicia de éxito mundial, que ha generado dos películas (tres si contamos el guiño en Predator 2), casi 20 juegos e infinidad de cómics y merchandising.

La saga *Alien vs Predator* ya triunfó en PC con sendos *shooters* subjetivos, en los que podíamos manejar a un Alien, un Predator o un marine. Ése es el esquema que se quiso traer a PlayStation 3 con *Aliens vs Predator* (2010), fruto del trabajo común de Rebellion y SEGA. El juego ofrecía tres historias entrelazadas, cada una con su propio estilo. Así, la campaña del Alien se basaba en el combate cuerpo a cuerpo; la del Predator optaba por el sigilo; y la del Marine era la más parecida a un *shooter* tradicional. Con estos mimbres el juego tenía todas las de ganar, pero lo cierto es que el resultado no fue el esperado. Tuvo unas ventas pasables, tan tibias como la mayoría de comentarios: no estaba mal pero no terminaba de explotar su enorme potencial.

Para su siguiente juego en PS3, la saga volvió a sus raíces: sólo Aliens, nada de "invitados especiales". El proyecto *Aliens: Colonial Marines* se remonta nada menos que a 2001, con Fox Interactive y Electronic Arts trabajando en un *shooter* subjetivo protagonizado por los célebres United States Colonial Marines (USCM). Este título no salió adelante, pero en 2006 SEGA se hizo con los derechos de la saga, encargando a Gearbox (*Borderlands*) un juego con el mismo concepto. Pese a lo prometedor que parecía, cuando el título salió a la venta en 2013 la decepción fue mayúscula: una IA lamentable, gráficos pobretones, montones de bugs... ¿Cómo era posible que, después de siete años de desarrollo, Gearbox hubiese hecho algo así? Una filtración desveló que, presuntamente, el estudio había estado cobrando de SEGA, pero desviando esos fondos y recursos a la elaboración de la saga *Borderlands*, mientras *Colonial Marines* languidecía. Cuando lo supieron en SEGA, decidieron poner el proyecto en manos de estudios externos, que hicieron lo que buenamente pudieron con el material disponible. Sin duda, todo un "culebrón" que resulta mucho más divertido que el propio juego.

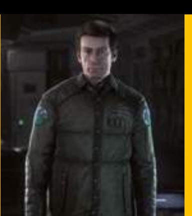


Los Aliens que no pudieron ser

Además de la versión original de *Colonial Marines* para PS2, la saga *Alien* ha tenido otros títulos cancelados, incluyendo las conversiones de *Resurrection*, juegos de *AvP* para Lynx y GBA y el prometedor *Alien: Crucible*, un RPG de Obsidian para PS3, con diseños así de espectaculares.

Después de dos varapalos, hacía falta un auténtico revulsivo para que la saga *Alien* brillase de nuevo en las consolas. Por suerte, los británicos Creative Assembly dieron con la solución: volver a los orígenes, en concreto a la primera película de *Alien*. El filme de Ridley Scott fue la base para *Alien: Isolation* (2014), un *shooter* subjetivo protagonizado por Amanda Ripley (hija de la añorada Ellen Ripley). La película de 1979 no sólo sirvió para dar lugar a una excelente ambientación retro, sino también para un planteamiento ideal: en lugar de centrarse en el combate, el juego pondría el peso en el sigilo y el terror. Y es que, al igual que en la peli, sólo vemos a un Alien... ¡Pero qué Alien! Invencible, temible y mortal, siempre poniéndonos contra las cuerdas. Todo un acierto, corroborado por el éxito del juego: *Alien: Isolation* recibió grandes críticas, múltiples premios y unas ventas más que positivas. ¿Y qué será lo próximo de *Alien* en PlayStation? Tal vez nos llegue la deseada secuela de *Isolation*; quizás un juego basado en las próximas películas; o incluso nuevas "travesuras" junto a Predator. En cualquier caso, el futuro "videojueguil" va a estar repleto de Xenomorfos, Atrapacaras y sangre ácida de color verde. ■

Reina Alien
Esta "mamá gallina" es la que pone los huevos. Es diez veces más grande que un Xenomorfo normal, y puede controlar colonias de hasta medio millón de Aliens.



Androides
Los Aliens son un bien preciado por Weyland Yutani. Para velar por sus intereses, suelen infiltrar un androide en la tripulación de las misiones relacionadas con Xenomorfos.



Marines USCM
Conocidos como Marines Coloniales, este cuerpo de élite vela por la seguridad interplanetaria. Se las han tenido que ver varias veces con los Xenomorfos.



Weyland-Yutani
Esta megacorporación británico-japonesa ansía controlar a los Xenomorfos para crear armas biológicas. Para ello WY está dispuesta a sacrificar las vidas que haga falta.

Cronología de la saga



1982 • ATARI 2600

Alien

El primer juego de la saga no destacó por su ambición. *Alien* era un clon de *Pac-Man*, con huevos de Alien en vez de puntos y los Xenomorfos reemplazando a los fantasmas del juego de Namco.



1984 • AMSTRAD CPC- ZX SPECTRUM

Alien

En esta aventura controlábamos a la tripulación de la Nostromo, dándoles órdenes para sobrevivir al Alien. El estado de ánimo influía en las reacciones de la tripulación.



1986 • AMSTRAD CPC - ZX SPECTRUM

Aliens: The Computer Game

Esta aventura gráfica no era tal, sino que estaba dividida en seis minijuegos de acción. En ellos pilotábamos naves, reconocíamos el terreno o luchábamos contra Aliens.





1993 • GAME BOY

AvP: The Last of His Clan

Para su primer juego portátil, la saga *Alien versus Predator* volvió a contar con un Depredador como "prota". Un simpático cartucho, mezcla de acción y plataformas.



1993 • ARCADE

Alien 3: The Gun

La tercera película de *Alien* contó incluso con una recreativa. Este arcade de disparos, con una réplica de las armas de la saga, nos enfrentaba contra Aliens y marines.



1994 • ARCADE

Alien vs Predator

Con esta recreativa Capcom creó una verdadera obra maestra. Acción "por un tubo", gráficos de ensueño y cuatro personajes distintos a elegir.





1994 • ATARI JAGUAR

Alien vs Predator

El juego más recordado de Jaguar fue también el primer shooter subjetivo de esta saga, permitiéndonos escoger entre un Xenomorfo, un marine o un Predator, cada uno con sus propias habilidades.



05-1995 • PC

Aliens: A Comic Book Adventure

Aventura point-and-click basada en un cómic, con combates por turnos y un desarrollo bastante tedioso.



03-1996 • PSONE-SATURN

Alien Trilogy

Un fabuloso *shooter* subjetivo, con una ambientación realmente lograda y mucha sensación de "canguelo". No tardó en ser uno de los clásicos de la primera consola de Sony.





11-2003 • MÓVILES

Aliens: Unleashed

En este juego de disparos con toques de RPG, usábamos los números del teclado del teléfono para defendernos de Aliens y enemigos humanos.



2004 • MÓVILES

Alien vs Predator

Este simpático juego de acción en 2D fue un promocional de la primera película de la saga, y nos ofrecía elegir entre un personaje humano, un Predator o un Xenomorfo.



03-2005 • MÓVILES

Alien vs Predator 3D

El tirón de la primera película de *Alien vs Predator* se mantuvo un año después de su estreno, dando lugar a este *shooter* sobre raíles para teléfonos móviles.

10-2006 • ARCADE

Aliens: Extermination

Los soldados de la USCM volvieron a ser protagonistas en esta recreativa. Con un "cañero" mueble diseñado para dos jugadores, este *arcade* de disparos nos hizo sentir como auténticos marines.



10-2007 • PSP

Aliens vs Predator: Requiem

Adaptación jugable de la segunda (y última) peli de la saga. Manejamos a un Predator contra montones de Aliens, pero el juego resultó tan aburrido como feo.



2007 • ONLINE

AVPR: Combat Evolved

Un juego sin pretensiones que no esconde su inspiración: el clásico *Rampage*, pero esta vez manejando a un Alien o un Predator gigantes para destruir ciudades.



2014 • ARCADE

Aliens: Armageddon

¿Quién dijo que las recreativas han desaparecido? Hace apenas tres años pudimos disfrutar de este *arcade*, con un apartado visual "de aúpa" y fusiles con recarga realista.



10-2014 • PS4 - PS3 - XBOX 360 - ONE

Alien: Isolation

El título que ha devuelto la grandeza a la saga, apostando por el terror en lugar de por la acción directa. Todo un juegazo, disponible para PS3 y PS4 en la PS Store.



04-2016 • PS3, PS4, PS VITA

Aliens vs. Pinball

La última iteración de la saga es un pinball con tres "máquinas", basadas en las películas de *Aliens* y *Alien vs Predator* y en *Alien: Isolation*. Disponible en PS Store.

Las cuatro décadas de la saga *Alien* han dado lugar a casi 40 juegos diferentes para infinidad de consolas, con géneros que van desde el rol hasta el arcade.



1987 • MSX

Aliens: Alien 2

A la venta sólo en Japón, *Aliens: Alien 2* apostó por la acción pura y dura. Se trata de un juego de disparos al estilo de la saga *Contra*, pero con Ripley liquidando Aliens.



1990 • ARCADE

Aliens

La primera recreativa de Aliens fue obra de Konami. En ella podíamos elegir entre Ripley o el cabo Hicks, para liarnos a tiros contra docenas de Aliens, a lo largo de seis niveles.



09-1992 • MEGADRIVE/MS

Alien 3

Este trepidante cartucho sigue el argumento de la tercera película, pero añadiendo mucha más acción y múltiples armas con las que diezmar a los Xenomorfos.





1993 • SUPER NINTENDO

Alien 3

Super Nintendo tuvo la mejor versión de *Alien 3*, con gráficos sobresalientes y misiones con objetivos, como rescatar prisioneros o destruir huevos de Alien.



1993 • GAME BOY

Alien 3

La versión portátil de *Alien 3* era bastante distinta de su predecesor. El juego, con perspectiva cenital, ponía énfasis en la exploración, los puzles y la supervivencia.

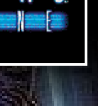


1993 • SUPER NINTENDO

Alien vs Predator

El primer juego de esta saga paralela fue obra de Activision. Un divertido título en el que, a lo largo de seis niveles, luchamos contra multitud de Aliens usando las habilidades de Predator.





03-1998 • PC

Aliens Online

Este *shooter* en primera persona estaba 100% enfocado al multijugador online. Permitía jugar por equipos, eligiendo entre marines o Xenomorfos.



05-1999 • PC

Aliens versus Predator

Al igual que el juego de Jaguar, *AvP* nos dejaba elegir entre un Predator, un Alien o un marine, cada uno con su propia campaña. Fue todo un "bombazo" en ordenador.



10-2000 • PLAYSTATION

Alien: Resurrection

Llegó en la etapa final de PSOne y cuando ya nadie recordaba la película, pero pese a todo fue un juego muy vistoso, entretenido y sobre todo difícil.



08-2003 • PS2 - XBOX

Aliens versus Predator: Extinction

Aliens, Predators y Marines combatían en este divertido juego de estrategia en tiempo real.



10-2001 • PC

Aliens versus Predator 2

Secuela del éxito de 1999, con el mismo planteamiento y modo multijugador. Esta vez las campañas de Alien, Predator y Marines estaban conectadas entre sí.



2011 • GAME BOY COLOR

Aliens: Thanatos Encounter

Los Marines Coloniales fueron los protagonistas de este cartucho. En este juego de disparos con perspectiva cenital, nos abríamos paso a tiros a lo largo de 12 niveles frenéticos. Recomendable.



2007 • MÓVILES

Alien vs. Predator 2 2D: Requiem

Alien o Predator eran las opciones para disfrutar de este juego de acción, muy vistoso y ameno.



02-2010 • PS3 - XBOX 360 - PC

Aliens vs Predator

Los usuarios de PS3 pudieron por fin disfrutar de esta saga de *shooters* subjetivos, si bien el resultado final no aprovechó el potencial de los personajes ni sus habilidades.



09-2011 • NINTENDO DS

Aliens Infestation

Uno de los mejores juegos de la saga *Alien* es también de los más desapercibidos. Acción sin freno contra los Xenomorfos, en un título imprescindible de esta portátil.





08-2014 • ANDROID - IPHONE

AVP: Evolution

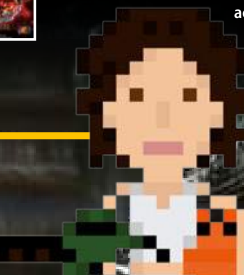
Un Xenomorfo y un Predator viven aventuras independientes en este juego. Se trata de un título de acción bastante "majo", con gráficos de lo más llamativo para móviles.



02-2013 • PS3 - XBOX 360 - PC

Aliens: Colonial Marines

Tras años de espera y retrasos, los marines de la USCM tuvieron por fin su propio juego. Una pena que el resultado fuese un *shooter* pobretón, muy lejos de las expectativas generadas.








Género:
FPS
Desarrollador:
PROBE ENTERTAINMENT
Editor:
ACCLAIM ENTERTAINMENT
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO




JUGADORES **1** · INSTALACIÓN **NO** · TEXTOS **CASTELLANO** · VOCES **INGLÉS**











EN EL ESPACIO NADIE PUEDE OÍRTE **JUGAR**

Alien Trilogy

Los Aliens llegaron a PSOne para imponer su terrorífico dominio, con uno de los *shooters* subjetivos más memorables de esta consola.

Cuando se pierde la comunicación con una colonia del planeta LV-426, y todo indica que se debe a un ataque de Xenomorfos, lo mejor es que se ocupe del problema un experto. Y nadie sabe más de estos "bichos" que la Teniente Ellen Ripley, que va a dar buena cuenta de la plaga Alien... o a morir en el intento.

Pese a llamarse *Alien Trilogy*, el juego no adapta ninguna de las tres (por aquel entonces) películas de la saga. En vez de eso narra una historia que toma elementos de la trilogía, en concreto escenarios y personajes. Así, Ripley se las tiene que ver con soldados de Weyland-Yutani, androides de combate, Xenomorfos, Atrapacaras y nada menos que tres Reinas, que ejercen de jefes finales. *Alien Trilogy* fue uno de los primeros "First Person Shooter" de PSOne y siguió el modelo de *Doom*, que imperaba entonces: escenarios tridimensionales con personajes en 2D. En Probe se esforzaron por dotar de personalidad al juego y que no sufriera de la monotonía de otros títulos del género. Lo lograron con creces, reproduciendo los escenarios opresivos de las películas en que se basaron.
Y es que sin duda, la mejor baza de *Alien Trilogy* es su ambientación. Al diseño de escenarios se suma un excepcional apartado sonoro, que emula los momentos más tensos de las "pelis": solemos avanzar por pasillos casi a oscuras, escuchando el sonido del detector de movimiento. La ausencia casi total de secuencias (salvo cuando nos mataban) sirve para reforzar esa sensación de inmersión, dando lugar a un juego más cercano al terror que a la acción. En *Alien Trilogy* sólo hay cinco armas (y tardábamos en conseguirlas todas), la munición no sobra y los enemigos no dan tregua. Todo junto generaba una tensión nunca vista en otro juego. Un clásico de PSOne imprescindible.

Vamos, Alien, sal a bailar. Los movimientos de los Aliens se crearon con una técnica de captura en 3D.

HORA DE **EXTERMINAR** XENOMORFOS (O LO QUE SE TERCIE)



1 **NUESTROS ENEMIGOS.** Los Xenomorfos se basaban en las criaturas de las "pelis", como estos Alien Perro, sacados de *Alien 3*.



2 **NO SÓLO ALIENS.** También teníamos que combatir contra mercenarios de Weyland-Yutani o androides de combate.



3 **LA REINA.** Cada diez niveles nos tocaba enfrentarnos a una Reina Alien, tres en total y vencerlas era todo un triunfo. No, no era un juego fácil.






Género:
FPS
Desarrollador:
ARGONAUT GAMES
Editor:
FOX INTERACTIVE
Precio:
NO DISPONIBLE

Disponible en PlayStation Store:
NO

JUGADORES **1**
INSTALACIÓN **NO**


TEXTOS **CASTELLANO**


VOCES **CASTELLANO**







NI SIQUIERA **LA MUERTE** PUEDE DETENER A **RIPLEY**

Alien Resurrection

Cuando creíamos que Ripley había dicho su última palabra, resucita en forma de clon para patearles de nuevo el trasero a los Xenomorfos.

A Ripley no la dejan descansar... ¡ni muerta! 200 años después de su sacrificio en *Alien 3*, nuestra heroína es clonada y devuelta a la vida. Y lo hace en el momento oportuno: cuando los Xenomorfos han infestado la nave Auriga, la cual sigue su rumbo hacia la Tierra y amenaza con desatar allí la plaga de los Alien.

Esta adaptación de la película de Jean-Pierre Jeunet llegó con retraso; concretamente, tres años después del estreno de *Alien: Resurrection*. Además, en el 2000, PS2 ya había hecho acto de presencia y PSOne estaba a punto de despedirse. Una serie de factores que hicieron que este juego pasase desapercibido, pese a ser una de las joyas de la primera consola de Sony.

Alien: Resurrection es un *shooter* subjetivo que pone al límite la modesta capacidad de PSOne. Los escenarios son amplios y detallados, efectos de luz dinámicos y los personajes (en particular los Aliens) están bien modelados. Pero el juego no se queda en lo estético, ya que también tenía una propuesta jugable poco usual. No todo se limita a matar "bichos": debemos cumplir objetivos especiales, como eliminar a los clones defectuosos de Ripley, salvar (o intentarlo) a personas con un Alien en su interior o activar las balizas de escape. Además la acción no está limitada a Ripley, sino que también manejamos a los mercenarios Call, Distephano y Christie, cada uno con sus propias armas y equipamiento. Y si crees que esta variedad de armamento y personajes nos da ventaja, te equivocas: el nivel de dificultad es extremo y nos esperan Xenomorfos, Reinas Alien, marines y hasta el híbrido que vimos al final de la película original. En suma, una gran conjunción entre lo visual y lo jugable, que dio como resultado uno de los grandes "tapados" de PSOne.

Ripley fue pionera. Y es que éste fue el primer juego en usar la configuración de movimiento con dos sticks.

» RIPLEY, UNOS AMIGOS Y MUCHOS BICHOS

En *Alien Resurrection* controlamos a Ripley y a otros tres personajes, cada uno con su propio equipamiento. Debemos cumplir varios objetivos, pero sobre todo aniquilar a los Aliens que han infestado nuestra nave.



1 **ESTAMOS RODEADOS.** Los Aliens aparecen en cualquier lugar y momento. Son los culpables de la legendaria dificultad de este juego.



2 **ATRAPACARAS.** Si somos infestados con un embrión Alien, tenemos que buscar cuanto antes un dispositivo para extraerlo o moriremos.



3 **¡SALUDA A MAMÁ!** El temible híbrido fruto de la unión de genes Xenomorfos y humanos, es uno de los jefes finales del juego.

STAFF

REDACCIÓN
Directora: **Sonia Herranz**
Redactor Jefe: **Daniel Acal**

Redacción: Borja Abadíe.
Rafael Aznar, Alberto Lloret, Juan Lara, David Alonso, Javier Parrado, Bruno Sol, Alejandro Alcolea, Sara Fargas, Antonio Lendínez, Thais Valdivia, Sergio Martín, Miguel Ángel Sánchez, Clara Castaño.

Maquetación: **Lidia Muñoz**

CONTACTO REDACCIÓN **playmania@axelspringer.es**

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-2704-1999

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC



Y EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

A LA VENTA EL **15** DE MAYO

Nota: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

» REPORTAJE

LOS NUEVOS JUEGOS DE STAR WARS

En el Star Wars Celebration que se celebra en abril se va a presentar *Star Wars Battlefront II* y, muy probablemente, la nueva aventura de Visceral Games (autores de *Dead Space*) basada en la saga galáctica. Tranquilos, que os lo contaremos todo el mes que viene.

» REPORTAJE

LEYENDAS URBANAS EN PLAYSTATION

La leyenda urbana de *Polybius* se convertirá en realidad el mes que viene en PS VR... ¿Verdad o mentira? Repasamos otros mitos de los videojuegos en nuestro próximo número. ¿Habías oído que se podían lanzar misiles con PS2? ¿Y que *PES 2008* rompía consolas? Incluso dicen que se puede manejar a Sefirot en *FFVII*...



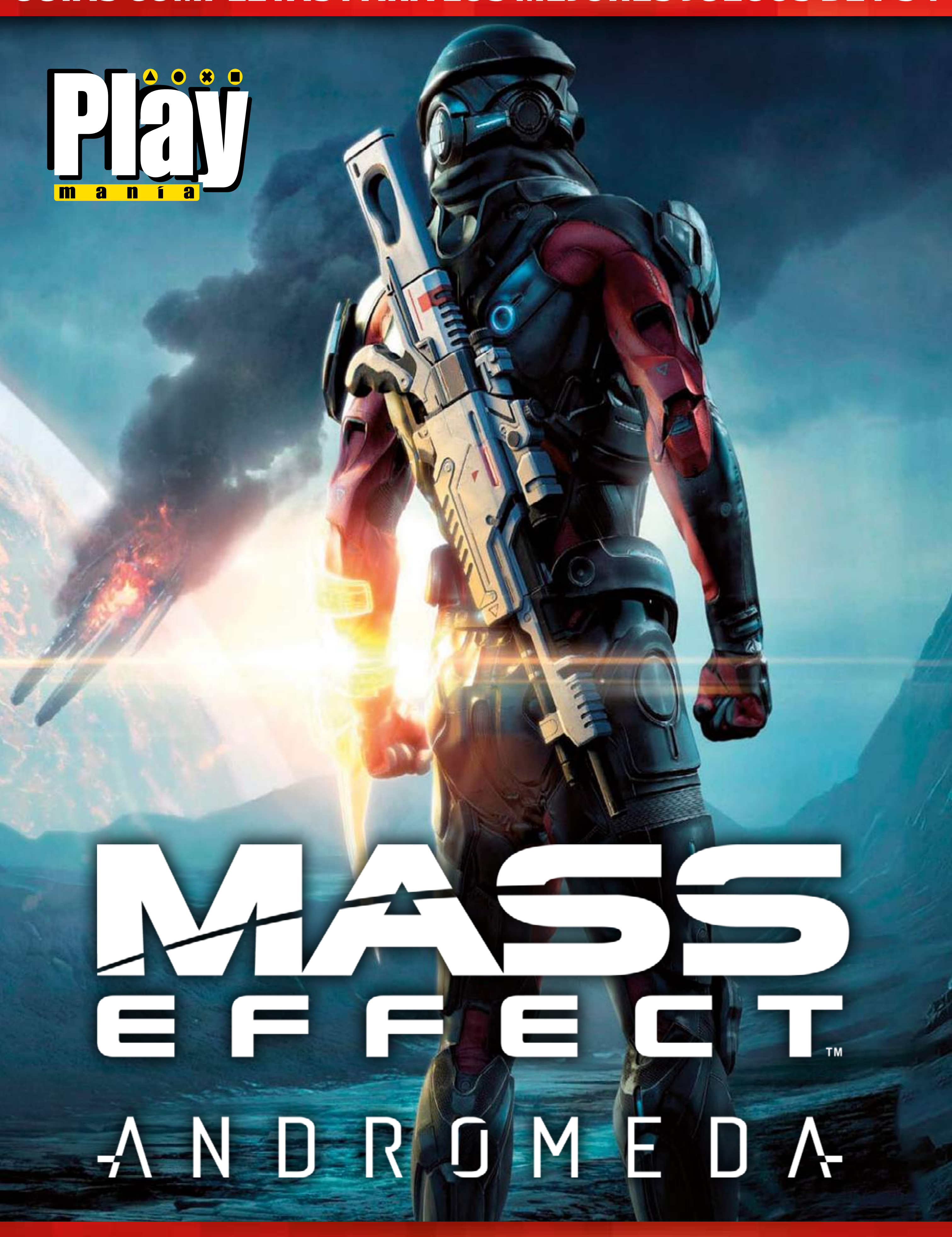


» ANÁLISIS

RiME Y OTROS JUEGAZOS...

Nos espera una primavera apasionante, con lanzamientos como *RiME, Prey, Injustice 2*... ¡Todos los análisis el mes que viene!

GUÍAS COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS4



Rompecabezas relicto · Aliados y relaciones · Trofeos...

CONTROLES

CONTROLES:

- **Arriba:** Órdenes a ambos compañeros
- **Derecha:** Órdenes al compañero de la derecha
- **Izquierda:** Órdenes al compañero de la izquierda
- **Abajo:** Escáner
- **Stick izquierdo:** Moverse
- **Stick derecho:** Cámara
- **L1:** Poder 1
- **L2:** Desenfundar / Flotar
- **L3:** Esprintar / Objetivo
- **L1+R1:** Poder 2
- **R1:** Poder 3
- **R2:** Desenfundar / Disparar
- **R3:** Cambiar cámara
- **■:** Recargar / Cambiar de arma
- **▲:** Interactuar
- **●:** Esquivar / Saltar sobre cobertura
- **✖:** Saltar
- **Options/Start:** Pausa
- **Select:** Rueda de armas





CONSEJOS BÁSICOS

CÓMO CONSEGUIR EL TROFEO PLATINO

Conseguir el trofeo Platino de *Mass Effect Andromeda* no es una tarea sencilla. Lo primero a tener en cuenta es que muchos de los trofeos del juego se pueden conseguir de dos formas, dependiendo de si los queremos conseguir en el modo de un jugador o en el multijugador. Tan solo uno de los trofeos te obliga a jugar en el modo multijugador.

Durante el modo historia asegúrate de completar los **20 rompecabezas relictos** que hay en el juego en una sola partida para conseguir el **Trofeo Criptógrafo**. Es muy importante tenerlo en cuenta porque algunos de ellos se encuentran en zonas a las que no se puede volver.

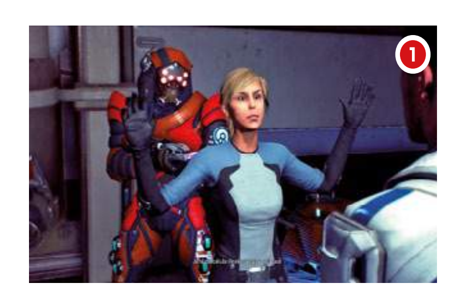
El otro trofeo más importante a tener en cuenta es el **Trofeo Fuego amigo**. Para conseguir este trofeo primero tendremos que hacernos amigos de **Peebee** y flirtear con ella hasta que nos acabe invitando a su casa. En este momento nos hará entrega de un IV Relicta que tendrá que atacar a los seis tipos de Relicta.

El resto de misiones, objetivos y trofeos se pueden ir consiguiendo con normalidad. Lo más importante que debemos tener en cuenta son las **misiones de lealtad y los romances** de nuestros compañeros. Si quieres saber más al respecto encontrarás todo lo que necesitas en su apartado de la guía.

DECISIONES

A lo largo del juego se nos presentarán un gran número de conversaciones y situaciones en las que tendremos que tomar ciertas decisiones. Muchas de ellas no tienen una importancia más allá de un cambio en alguna escena o en conversaciones, pero otras harán que unos u otros personajes se queden como líderes en ciertas zonas o incluso algún personaje pueda hasta llegar a morir. 1

Si queremos ser lo más pacíficos posible siempre hay que elegir alguna de las tres posibles respuestas del lado izquierdo de la rueda de diálogo.





HABILIDADES

Con un total de **36 habilidades** divididas en tres ramas es importante saber desde el principio qué tipo de personaje queremos tener, para no desperdiciar los puntos que conseguimos al subir de nivel. Nuestra recomendación para avanzar rápidamente es esta:

• **Combate:** sube las habilidades de tu arma favorita y la que aumenta tu vida y escudos.

• **Biótica:** esta rama está centrada en el uso de poderes especiales. Si prefieres las armas no gastes puntos en ella.

• **Tecnología:** cada una de las habilidades del juego tiene diferentes ramas en las que gastar puntos. En caso de que desarrollemos un personaje que no se adapta a nuestro estilo podremos usar la Estación de reconfiguración de la Tempest para resetear nuestros puntos o los de nuestros compañeros previo pago. Cada vez que lo hagamos el coste irá incrementando por lo que hay que repartirlos con mucho cuidado.



EXPLORA LA GALAXIA

La galaxia se divide en sistemas y en cada uno encontraremos planetas y en algunos casos anomalías. Cada vez que lleguemos a un planeta hay que **pulsar L2** para comprobar si hay anomalías y, en caso afirmativo, habrá que examinarlas para recoger su recompensa. En el caso de que no haya, habrá que explorar la superficie de cada planeta para conseguir su información o encontrar una anomalía. Gracias a esta exploración conseguiremos botín y materiales de todo tipo. 2

INVESTIGACIÓN Y DESARROLLO

El escáner es sin duda uno de los elementos más importantes del juego. Tendremos que ir usándolo para examinar elementos de todo tipo, animales, fauna… Si usamos el escáner sobre un objeto y vemos que emite un color naranja brillante es que podremos examinarlo para conseguir su información. 3

Cada vez que consigamos información de cualquier elemento nuevo obtendremos puntos que podremos usar en cualquiera de las terminales de investigación, para desbloquear armas, armaduras y aumentos. Incluso podremos llegar a comprar equipamiento de tipo **Ultrarraro**, el mejor equipamiento que hay en el juego.

En el caso de los minerales, podremos usarlos en las terminales de desarrollo para comprar algo de equipo base y también algunas mejoras.



EL NOMAD

Una de las novedades más importantes es el Nomad. Este vehículo será nuestro principal sistema de transporte para recorrer los planetas con rapidez.

En las terminales de desarrollo podremos gastar minerales para mejorar algunas de sus características 4. Nuestra recomendación es **desbloquear cuanto antes las que mejoran la tracción** de sus dos modos de conducción y la capacidad del turbo para que la exploración planetaria sea más ágil y rápida.

OPERACIONES PRIORITARIAS

Las Operaciones prioritarias son las misiones principales del juego. Todas ellas se consiguen de forma automática durante el transcurso de la historia.

A lo largo del juego llegaremos a varios puntos en los que tendremos varios destinos posibles. Elegir uno u otro no afecta nada más que al orden en el que transcurre la historia.

LA HYPERION

La primera misión comienza con el despertar de nuestro personaje en el ala de criogenia de la **Nexus**. En esta escena te enseñarán el sistema de elección de tono y sus efectos. Si quieres una versión resumida, ten en cuenta que todas las conversaciones de la izquierda siempre serán las más amigables y las de la derecha las más bordes o irrespetuosas. 1

Cuando acabe la conversación con la enfermera habrá un incidente y la gravedad de la nave se verá afectada, en este momento podrás probar los controles de movimiento hasta que se restaure la gravedad.

Ahora verás que recibes un objetivo opcional, que viene indicado con un rombo de color naranja sin ningún dibujo en su interior. Completar este, y el resto de objetivos de este tipo, es opcional, pero siempre generan interesantes escenas y conversaciones cuando se realizan. En este caso habla con la doctora y pregunta si el estado de tu hermano o hermana es estable tras la avería de la gravedad.

Sal y prepárate para una pequeña explosión en el generador que está a la izquierda de la escalera, justo cuando vayas a subir por ella. En este momento tendrás que usar por primera vez del escáner, una herramienta que emplearás muchas veces a lo largo de la historia.

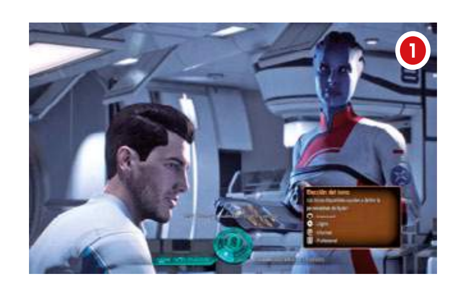
Para usar el escáner simplemente pulsa hacia abajo en la cruceta de dirección y apunta hacia un elemento. Si se pone de color naranja significa que se puede escanear para conseguir su información y de paso puntos de ciertos tipos que podrás usar más adelante para conseguir mejoras y equipamiento. Procura usarlo siempre que puedas durante la historia.

En este caso tendrás que usar el escáner para revisar la parte de la derecha del generador para detectar dónde está la avería. Luego, usa la terminal que está junto a las escaleras y quedará reparado.

Avanza por el siguiente pasillo para reunirte con Cora y entra en el monorraíl junto a ella para ver una escena. Cuando retomes el control del personaje estarás en los vestuarios de la nave, examina la zona para leer los Pad de datos que veas y de paso cotillea un poco en las taquillas para ver sus contenidos. Tendrás que recoger tu **casco** y un **arma Predator M-3**. Antes de salir por la puerta del fondo habla con Cora y no pierdas oportunidad de flirtear con ella si quieres antes de examinar la puerta del fondo para completar la misión. 2

TERRA INCOGNITA

Comienza con una impresionante escena montado en una lanzadera, que desgraciadamente acabará en accidente. Cuando te recompongas conseguirás el **Trofeo Primer contacto**.



Espera a que tengas el control del personaje y avanza por el sendero de la montaña. Recuerda ir usando el escáner para explorar el entorno y los elementos que vayas viendo. Según avances por el camino llegarás a una zona en la que no paran de caer rayos. Para cruzarla, simplemente debes pasar corriendo pulsando L3. Tras pasar por una cueva verás que un objeto que emite unas chispas de electricidad te impide el paso y tendrás que dispararlo para destruirlo.

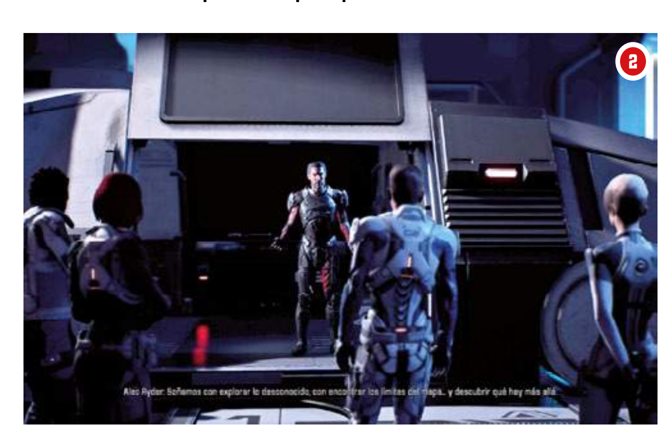
Sigue avanzando por la montaña mientras pones a prueba tus dotes de salto y embestida para cruzar al otro lado y para escalar varias paredes. Terminarás llegando a una zona en la que tendrás una escena en la que verás a los primeros enemigos del juego.

Por muy lenta y pacíficamente que te acerques a ellos no podrás evitar que la situación acabe en tiroteo, por lo que prepárate para matarles antes de que acaben con tu compañero 3. Tras el tiroteo habla con tu compañero para comprobar que está bien y usa el escáner para examinar algunos elementos del entorno. También verás algunas cajas entre los restos de la nave accidentada con **materiales y suministros** que puedes recoger para usarlos más adelante.

Si abres el mapa verás que te encuentras en una zona con una bifurcación. El camino correcto es el de la izquierda, según avances es posible que una extraña criatura aparezca a tu paso por lo que debes estar preparado para acabar con ella.

Terminarás llegando a una zona en la que hay más restos del accidente. En este caso cuando vayas a intentar examinar los restos aparecerá un **grupo de enemigos** preparándote una emboscada desde el fondo del lado derecho según llegaste a la zona. Bestias y enemigos se te echarán encima en cuestión de segundos por lo que debes buscar una buena cobertura si no quieres correr riesgo. Cuando ya no quede nadie vivo podrás explorar la zona con tranquilidad y también los restos de los enemigos.

De nuevo abre el mapa y sigue el camino que va más hacia la izquierda para llegar a una extraña estructura alienígena. Aquí no hay enemigos, por lo que puedes explorar la zona con tranquilidad. Aquí encontrarás varios elementos que puedes escanear para conseguir una **gran cantidad de puntos** de todo tipo. En la sala del fondo debes activar la terminal central para activar de nuevo la electricidad y así podrás pasar por la puerta que está en la primera sala. Te lleva a un pequeño pasillo en el que un robot finge estar desconectado, por lo que debes estar preparado para destruirlo en cuanto se levante y luego termina de explorar la zona. »





» **Una vez explorado el edificio sal de él** y ve todo recto según sales. Según avanzas ve mirando hacia la derecha para ver la entrada a una **cueva**. Entra en ella, corre para llegar a tiempo hasta el fondo y mata a los enemigos que apuntan a tu compañero antes de que acaben con él para completar el objetivo secundario.

Sal de la cueva y ve hacia el norte hasta ver como aparecen unas **bengalas** en el cielo. Tu objetivo será ir hacia ese punto, pero eres libre de explorar el resto de la zona aunque luego también tendrás oportunidad. Cuando llegues a la zona tendrás una escena y descubrirás que el resto del grupo está siendo atacado. Desenfunda tu arma y acribilla a los enemigos antes de que acaben con tus compañeros.

Tras una charla con los supervivientes del siniestro, examina las cajas de **munición** y cúbrete tras alguna roca mientras esperas el desembarque de más enemigos. Procura acabar con ellos antes de que se acerquen o tendrás que salir de la cobertura y sus francotiradores te tendrán a tiro.

Cuando ya no queden enemigos habla de nuevo con tu grupo para comprobar que todos están bien. Ahora debes ir hacia la parte norte de la montaña. Si no lo hiciste antes, aprovecha ahora para explorar, porque cuando llegues a la zona indicada te reunirás con tu padre y ya no habrá vuelta atrás. En la zona noreste tienes una **cueva** en la que puedes explorar una enorme planta para cumplir otro objetivo.

Finalmente cuando te reúnas con tu padre tendrás una escena 4. Toma la decisión que más te guste y prepárate para el asalto. Tu objetivo es matar a todos los enemigos que vayas viendo según avances. Aprovecha las alturas y las coberturas para acabar con todos hasta que llegues al otro extremo.

Al llegar a esta zona se iniciará un objetivo secundario en el que debes posicionar a cada uno de tus compañeros en cada extremo, para que protejan la entrada a la zona mientras que el **Pionero** piratea la terminal central. Para darles la orden simplemente debes pulsar izquierda o derecha en la cruceta de dirección según a quién quieras darle la orden. De igual forma, revisa las cajas de **munición** de la zona y prepárate para matar a todos los enemigos que irán llegando por ambos flancos hasta que el pirateo se finalice.

Ahora debes examinar la puerta de la estructura central. Antes de hacerlo, termina de explorar la zona y usa el escáner para conseguir algunos puntos más. Cuando pases por la puerta verás una escena con la que terminará la misión y conseguirás el **Trofeo Pionero**.

REUNIÓN EN EL NEXUS

Tras reponerte de la dramática escena con la que termina la misión anterior te encontrarás de nuevo en el **Nexus**. Junto a ti se encuentran Liam y Cora, dos de tus compañeros de pelotón. Habla con ellos y sígueles hasta llegar al monorraíl y elige como destino el muelle de atraque.

Al llegar verás que la zona está sin luz. Avanza por la parte central y en el lado izquierdo verás a un obrero revisando la infraestructura para comprobar qué ha pasado. Tras una escueta conversación vuelve al monorraíl y ve a la zona de operaciones.

Al llegar a la zona verás una escena que finalizará con el comienzo de la tarea adicional "Conoce al Nexus". Actívala y habla con las personas que te irán indicando hasta que tengas que hablar con Tann y así completarás la tarea y la misión a la vez. 5

UN COMIENZO MEJOR

Esta misión comenzará con la visita al **Nodo de Sam** en la zona residencial del Nexus. En esta conversación tendrás que elegir uno de los perfiles predefinidos. Cada uno tiene sus propias características, por lo que tendrás que elegir el que más se adapte a tu estilo de juego. No es una elección importante porque podrás cambiar de perfil siempre que quieras desde el menú, según vayas desbloqueando perfiles.

Una vez que realices la elección de perfil, asegúrate de que eliges todas las conversaciones posibles para conseguir la misión "Secretos de la familia Ryder". Si quieres saber más sobre esta misión, consulta la sección Aliados y relaciones de la guía.

Sal del Nodo de SAM y ve hacia la izquierda para llegar al dormitorio de tu padre. Aquí encontrarás el primer **recuerdo** y así sabrás qué aspecto tienen. También puedes llevárselo a SAM para desbloquear un recuerdo y ver una escena secreta.

Ahora vuelve al muelle de atraque para ver una escena en la que te terminarán nombrando comandante de la Tempest y de paso conseguirás el **Trofeo Iniciado**. Dentro de la nave habla con los diferentes personajes que verás y con Kallo para tomar el control de la nave.

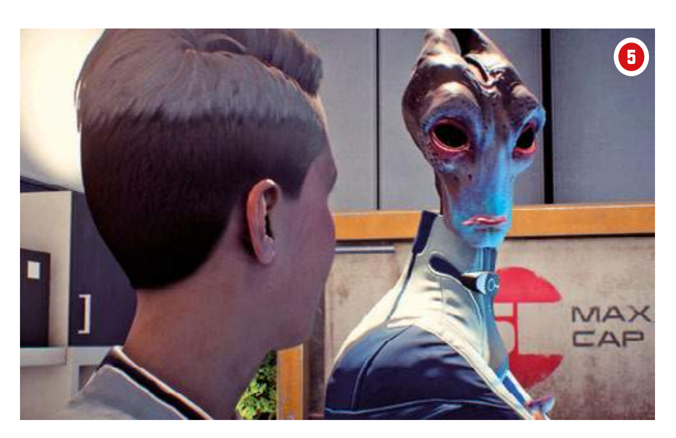
Sal al mapa del cúmulo e inicia la exploración de la galaxia siguiendo los consejos que indicamos en la sección de Consejos básicos para explorar cada sistema del juego al 100%. Tras la exploración de este primer sistema aterriza en Eos, uno de los principales planetas que tendrás que hacer viable ahora que eres el Pionero.

Al aterrizar en este desértico planeta lo primero que debes saber es que si sales de la zona que está protegida por una barrera morirás en apenas unos segundos debido a la radiación del planeta.

El primer paso será ir hacia la estación que está al oeste. Acércate a la puerta que te indican para descubrir que está cerrada. El código que necesitas para abrirla lo conseguirás al recoger un **Pad de datos** que está sobre un escritorio en el edificio más cercano. Cuando tengas el código abre la puerta y dentro del edificio activa la terminal del fondo para devolver la energía a la zona.

Ahora debes ir al edificio que está más al norte, cerca de donde está la Tempest. Sube por la escalera exterior y examina la consola que está a la izquierda de la puerta del edificio para comunicarte con las personas que están en su interior. Tras la conversación vuelve abajo y usa el escáner para examinar el generador y la torre de energía para descubrir dónde está la avería. »





» **Nada más dar con el problema** recibirás el aviso de que se acerca una nave enemiga. Prepárate para su llegada e inicia un tiroteo en cuanto los enemigos toquen el suelo. Cuando no quede ninguno, revisa sus restos y habla con la persona que está en el interior del edificio. Tras comprobar que está bien, examina la terminal del fondo para que la estación vuelva a tener electricidad.

Examina el gran contenedor de color amarillo que ves en la estación y usa el escáner para descubrir que el **Nomad** está en su interior. Para poder abrir el contenedor tendrás que ir al punto que te indican para lanzar una Estación avanzada en la zona.

Este elemento sirve para reabastecerte, usar como punto de viaje rápido y para solicitar al Nomad. Vuelve al contenedor y examina la terminal para abrirlo y quedará desbloqueado el Nomad. 6

Monta en el Nomad y conduce hasta el punto indicado. Al llegar a la zona, examina la terminal central para descubrir que te hará falta usar el escáner para localizar unos **glifos.** Cuando los hayas conseguido y vayas a intentar usar la terminal, hará apareciendo **Peebee**. Tras una breve presentación aparecerán **relictos** en la zona y tendrás que destruirlos a todos.

Cuando la zona esté más tranquila sube al Nomad y conduce hasta el punto que está más al oeste. Aquí tendrás que volver a buscar **glifos** para poder manipular la terminal central y tendrás que resolver el primer **Rompecabezas relicto** del juego 7. Finalmente, ve al punto que está más al este y repite la misma operación.

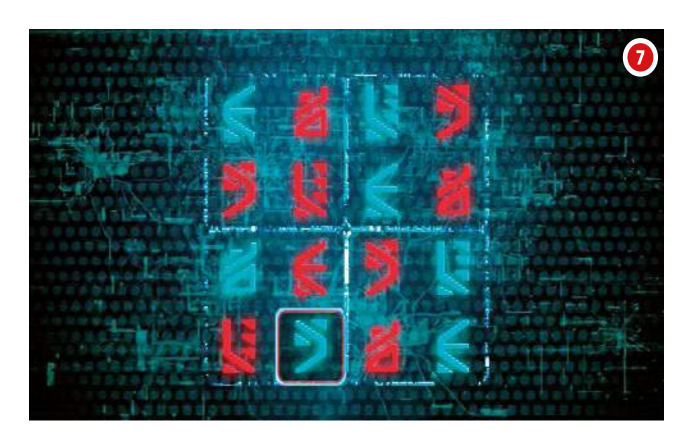
Una vez que hayas activado los tres monolitos se abrirá el acceso a la cámara central de este planeta. Avanza por su interior y usa el escáner para ir examinando las zonas que te indican para conseguir **símbolos** que usarás para abrir el camino. Sigue el único camino posible hasta llegar a una sala en la que verás una gran planta en la zona central.

Ve hasta la zona de la planta y activa la terminal para que se levanten unas columnas por las que debes cruzar. Avanza y activa la terminal que verás a tu derecha para que se levanten otras columnas cerca de la planta y cruza por ellas para llegar a otra terminal que también debes activar.

Cruza por las nuevas columnas hasta llegar a otra zona en la que verás otra planta. Usa usa el escáner para localizar dos **glifos** en la pared y examina el recipiente que ves en esta misma zona para solucionar otro **Rompecabezas relicto**. 8

Vuelve a la planta central y ve hasta el fondo para activar la terminal central de la cáma-


6


7







ra. Al hacerlo se activará un sistema de seguridad y tendrás que salir de la cámara antes de que te atrape para evitar morir. Cuando salgas de la cámara conseguirás el **Trofeo Moldeador de mundos**.

El siguiente paso consiste en ir al punto indicado, matar a todos los enemigos y volver a hablar con **Drack**. Tras la conversación activa la baliza para montar el puesto que quieras en este planeta y conseguirás el **Trofeo Un primer paso**. Sube a la Tempest y pon rumbo al Nexus para tener una conversación con el Profesor Herik y con Tann.

VENTAJAS DE DESPLIEGUE CRIOGÉNICO DE PVA

Ahora que estás en la Nexus, activa esta misión y ve a hablar con Addison y con Brecka. Usa la terminal que ves en su oficina y gasta las criocápsulas que puedas tener para desbloquear mejoras. Nuestra recomendación es **comprar primero las que otorgan recompensas** cada cierto tiempo para sacarles un gran provecho.

UN RASTRO DE ESPERANZA

Vuelve a la Tempest y pon rumbo hacia el **sistema Onaon** para luego aterrizar en **Aya**. Este es otro de los principales planetas del juego pero en este caso ya está colonizado.

Al llegar a la ciudad te recibirá Paaran Shie y tendrás que seguirla para que te lleve a ver a Evfra 9. Tras un intenso intercambio de palabras conseguirás el **Trofeo Primeros pasos**.

Vuelve a la Tempest para contarle el plan a tu pelotón y nada más acabar la reunión conseguirás el **Trofeo Panel al completo**.

AYUDAR A LOS CIENTÍFICOS DE HAVARL

Para iniciar esta misión viaja al sistema **Faroang** y aterriza en **Havarl**, uno de los planetas en los que el nivel de viabilidad tendrá que llegar al 100%.

Ve hacia el primer puesto y acércate a la estación avanzada para poder usar el viaje rápido. Entra en el edificio y habla con **Kiiran Dals** para que te ponga al corriente sobre lo que pasa en el planeta. Te va a tocar ejercer de protector.

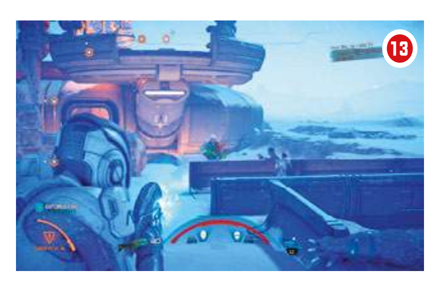
Avanza por la selva hasta llegar al punto indicado y prepárate matar a un grupo de enemigos que están atacando a unos turianos. No te despistes, que aparecerá otra oleada por la misma zona por la que tú llegaste 10 hasta aquí. Cuando ya no quede nadie habla con el líder turiano.

Dirígete al punto indicado y avanza por el túnel matando a los relictos que verás por el camino. Al llegar al fondo usa el escáner para localizar los **glifos** y soluciona el **Rompecabezas relicto**. 11

Finalmente vuelve junto a Kiiran Dals para comunicarle que los miembros de su clan están a salvo. »









» **LA RESISTENCIA DE VOELD**

Para iniciar esta misión viaja al **sistema Nol y aterriza en Voeld**, otro de los planetas en los que el nivel de viabilidad tendrá que llegar al 100%. Al aterrizar, verás que la nieve es constante por lo que tendrás que **vigilar el nivel de frío** para no a morir. 12

Avanza por la montaña hasta llegar a la base la resistencia y habla con Anjik Do Xeel. Luego sal por el extremo este de la cueva y habla con los vigías.

Ahora ve a hablar con un hombre llamado Skeot para conseguir información sobre el grupo que ha sido secuestrado. Finalmente pon rumbo al punto que te indican y mata a todos los kett que verás en la zona, incluyendo a un par de oleadas extra 13. Cuando ya no quede nadie, **libera a los angaras** que estaban presos y habla con Niilj y Skeot para completar la misión.

Cuando te pregunten si quieres ir a Techiix ahora o esperar, podrás tomar la decisión que quieras. Simplemente es ir al lugar y entregar el cargamento.

UN RASTRO DE ESPERANZA

Tras completar las misiones de los angara en Voled tendrás que tener ir a la sala de videoconferencias de la Tempest para tener una escena con Evfra y trazar un plan para liberar al resto de angaras.

Cuando finalice la reunión, vuelve a la base de la resitencia de **Voeld** y en la zona oeste verás una nave de la resistencia y vario angaras con los que debes hablar para iniciar el asalto.

En la zona donde aterriza la nave verás un enorme escudo azul que te impide el paso. Camina junto al escudo y examina el generador para desactivarlo y crear un acceso.

Desde este punto la misión se basa en ir avanzando y acabando con todos los esbirros del Cardenal 14. Cuando te encuentres cara a cara con él tendrás que derrotarle y para ello debes disparar en el ojo que rodea su cuerpo para desactivar la barrera y luego centrar tu fuego en él.

Cuando acabe el combate tendrás una escena en la que deberás tomar dos decisiones. En la primera debes elegir si quieres dejar libre a los angara y en la segunda si quieres matar o no al Cardenal. En ambos, casos puedes tomar la decisión que quieras.

Una vez tomada la decisión, el último paso de la misión será avanzar por la azotea y detener a un par de oleadas mientras esperas a que llegue una nave de salvamento. Durante estas oleadas llegará un momento en el que aparezcan **varias bestias** de una sola vez por lo que debes tener mucho cuidado. No te precipites y tómate tu tiempo. 15

Nada más llegar la nave de salvamento tendrás una escena y conseguirás el **Trofeo Glorificación**. Vuelve a Aya para tener una Evfra y completarás la misión.

A LA CAZA DEL ARCONTE

Tendrás que viajar al **planeta Kadara**, otro de los planetas que el nivel de viabilidad debe alcanzar el 100%. Muchas misiones se actualizarán al llegar a esta zona, igual que algunos compañeros de tripulación pueden llegar a echar atrás sus invitaciones de romance si no las haces antes de viajar.

Cuando llegues a Kadara descubrirás que hay un conflicto con quien debe liderar la ciudad, entre una mujer llamada Sloane y un hombre llamado Reyes. Esto es importante, porque pronto tendrás que elegir bando y sólo le podrás ser fiel a uno de ellos.

Reyes es uno de los personajes con los que más fácilmente puedes tener una relación, puesto que a lo largo de las misiones que te esperan en Kadara siempre podrás flirtear con él y antes de que llegues a viabilizar el planeta ya habréis tenido vuestro momento...Piensa bien si vas a querer tener una relación con él o no para dejarle las cosas claras lo antes posible.

En cualquier caso ve al bar de Kadara y espera a que venga tu contacto para que te inviten a ir a ver a Sloane Kelly 16. Tras hablar con ella podrás ir a hablar con un preso llamado **Vehn Terev** que te contará que es lo que está pasando.

Una vez conseguida la información vuelve al muelle de la ciudad y usa la terminal para bajar a los suburbios de la ciudad. Avanza para salir al yermo de Kadara.

Conduce hasta el punto que te indican para encontrar un **Pad** de datos en el suelo, junto a la fachada del edificio. Con este archivo en tus manos vuelve a la Tempest y entrégaselo a Gil para completar la misión.

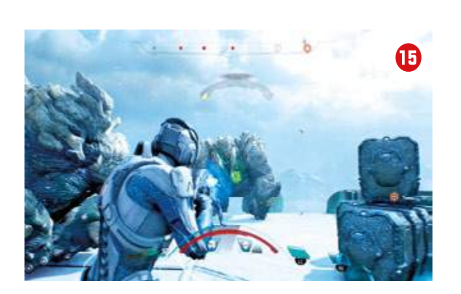
Ahora tendrás que viajar al sistema Tafeno y desembarcar en la Nave insignia del Arconte. Como de costumbre, céntrate en avanzar por la nave siguiendo las indicaciones que te irá dando SAM y cuando completes la misión conseguirás el **Trofeo Liberación**.

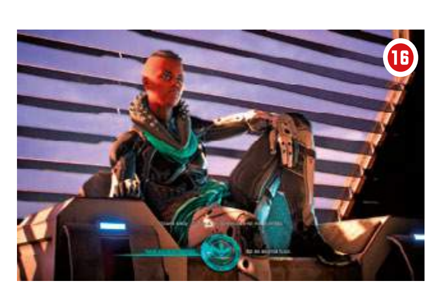
BUSCANDO UN NUEVO MUNDO

Al completar la misión anterior se desbloquean dos misiones principales, una para ir al planeta H-047C y otra para ir al planeta Elaaden. Los dos son los últimos planetas importantes a los que llegarás. 17

Puedes ir al que quieras pero nuestra recomendación es ir primero a H-047C, que apenas tiene un par de misiones y así de paso podrás hacer la misión de lealtad de Vetra. Una vez completado todo lo que puedes hacer allí, pon rumbo a Elaaden para completar una larga lista de misiones y de paso conseguir que la viabilidad llegue al 100% para conseguir el **Trofeo Todo despejado** si es el último en el que tenías que hacerlo.

Cuando consigas el 100% se desbloqueará la siguiente misión que consiste en ver una escena secreta, pero si no quieres hacerlo de momento puedes pasar directamente a iniciar las últimas misiones principales. »


15


16


17



EL MUNDO ESPERA

Esta misión se desbloquea automáticamente cuando alcanzas el 100% de viabilidad en los cinco planetas principales. Para completarla ve a la Tempest y activa la **videoconferencia SAM** y recibirás el aviso de que en **Hábitat 7** hay una sorpresa para ti.

Pon rumbo al planeta y disfruta de la escena que tendrás como recompensa de haber completado este hito.

EL VIAJE A MERIDIAN

Lo primero que tendrás que hacer será **viajar al Nexus** y hablar con el director Tann en su despacho. Tras esta breve reunión se te informará de que tu hermana / hermano está consciente y que puedes ir a ver qué tal se encuentra, si quieres incluso podrás darle un abrazo para demostrar tu amor.

El siguiente paso será volver a la Tempest e instalar la **Tormenta fantasma** en la terminal que está junto a Kallo para que la nave pueda viajar hasta Meridian. Una vez instalada ve a la sala de reuniones para hablar con tu grupo antes de poner rumbo a Khi Tasira para iniciar la misión. Antes de iniciar el descenso asegúrate de estar preparando para algunos combates realmente duros, además de que la zona está plagada de enemigos.

Cuando aterrices, activa la terminal que verás a la derecha de la zona para extender un puente por el que debes cruzar y poder llegar así a la zona central. Tu objetivo aquí será **desactivar dos terminales** que están en la zona norte y sur, para que de este modo se abra el camino central que te llevará hasta la zona más alta.

Comienza por ir hacia el norte y mata a todos los enemigos que verás por el camino. Al llegar a la zona de la terminal tendrás que completar un puzle y **pulsar las cuatro terminales** que ves en la zona, en el mismo orden que te indica la terminal. Cuando vayas a salir de aquí, serás emboscado por algunos enemigos con armadura y escudo por lo que debes estar preparado.

Una vez completada la zona norte ve hacia el sur. Según vas hacia la puerta del fondo llegarás a un largo pasillo con varios obstáculos y si miras a la izquierda verás una extraña estructura bajo el pasillo. Salta hacia ella con cuidado y luego a la que está más abajo. Aquí verás una puerta en la que debes revolver el un **Rompecabezas relicto** para poder entrar y recoger los tesoros que hay en su interior 18. Si este era el último que te faltaba por solucionar conseguirás el **Trofeo Criptógrafo**.

Vuelve a subir al camino y ve hasta la siguiente terminal para piratearla. Cuando lo hagas, vuelve a la zona central y usa el pozo gravitatorio para llegar a la parte superior. En esta zona también tendrás que luchar contra un **gran número de enemigos**.

Una vez que la zona esté tranquila, activa la terminal que ves en lo alto y prepárate para la llegada de la **Espada del Arconte**. Este duro enemigo tiene una gran cantidad de vida y poder de ataque, además de que viene protegido por varios secuaces. No tengas prisa por derrotarle y ponte a salvo siempre que puedas, por la zona verás cajas de **munición** en las que reponerte por si te hace falta.

Cuando la Espada del Arconte sea derrotado tendrás una escena con la que finalizará la misión y conseguirás el **Trofeo Activación**.

MERIDIAN: EL CAMINO A CASA

Tras completar la misión anterior habla con **Suvi en la Tempest**. Abre el mapa de la galaxia y viaja a cualquiera de los sistemas en los que te indican que hay **información de miasma** para realizar un escaneo y encontrar unas **Formaciones de la Miasma** que hay que recoger. Cuando tengas las tres vuelve a la Tempest y dirígete a tu grupo por el intercomunicador de la nave.

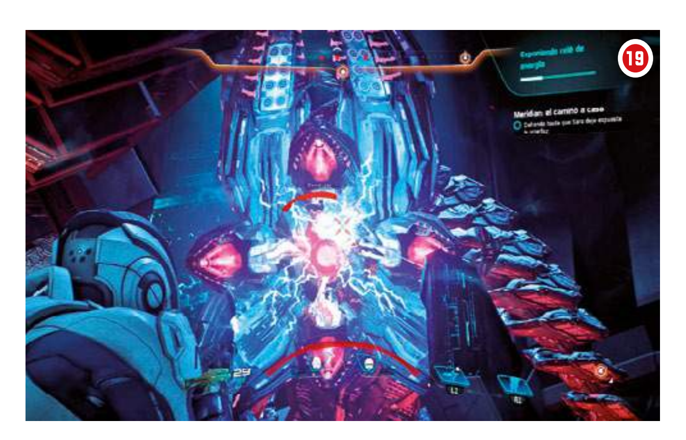
Cuando te vayas a dirigir de nuevo a Khi Tasira, el juego te avisará que este es el **punto de no retorno**, aunque en realidad tras completar el juego puedes terminar todo lo que haya quedado pendiente e incluso terminar algunas misiones que sólo están disponibles cuando lo hagas. Si estás listo pon de nuevo rumbo hacia esta localización.

Al iniciar la misión empezarán ciertos acontecimientos importantes que terminarán con la llegada a la zona en la que transcurre la última misión. Durante los siguientes pasos conseguirás el **Trofeo Relaciones familiares**.

Una vez que llegues al tramo final de la zona tendrás que ir matando a todos los enemigos que veas y activar varias terminales mientras sobrevives al asalto de relictos de todo tipo, incluyendo al poderoso **Arquitecto** 19. Cuando consigas sobrevivir a esta batalla examina la terminal central para completar la misión. Durante la siguiente escena conseguirás el **Trofeo Misión cumplida**.

EPÍLOGO: UN HOGAR LEJOS DE CASA

El epílogo se iniciará de forma automática tras los créditos. En esta misión tendrás que tomar la decisión de quién se hará con el control de la situación, mientras tú sigues en tu cargo como Pionero. También podrás tener una emotiva conversación con cada uno de tus compañeros e incluso marcarte un baile en la sala central. La persona que está más alejada es la persona con la que decidiste tener una relación. Tras hablar con todos tus compañeros podrás salir por la puerta para dar paso a la escena final. 20


19


20

COMETIDOS DE HELEUS

Estas misiones tienen dos funciones, otorgarnos puntos de viabilidad para desbloquear mejoras y aumentar el nivel de viabilidad del planeta en cuestión para poder colonizarlo. El principal objetivo es **alcanzar el 100% de viabilidad en Eos, Havarl, Voeld, Kadara y Elaaden** para conseguir el **Trofeo Todo despejado**. Una vez alcanzado el 100% no hace falta completar el resto de cometidos pendientes, salvo que queremos sus recompensas.

En este listado de misiones también se encuentran algunos de los 20 rompecabezas relictos que debemos completar en una sola partida para conseguir el **Trofeo Criptógrafo**. Es importante tener en cuenta su localización. porque si no los completamos en el momento oportuno ya no habrá posibilidad.

NEXUS

• Primer asesino

Inicio: Habla con Marette en la Oficina de la milicia.
Primero tendrás que hablar con el Sargento Aker para que te dé permiso para hablar con el preso y conseguir algo de información. Luego, deberás hablar con varias personas de la Nexus y ver un par de pruebas.

Tras recabar toda la información ve a Eos y sigue el rastro de objetos hasta llegar a una cueva en la que descubrirás la identidad del asesino. Cuando vuelvas a la Nexus toma la decisión que quieras para completar la misión.

• Sabotaje en la estación

Inicio: Habla con Raj Ptail frente a la oficina de Tann.
Tendrás que usar el escáner para examinar algunos conductos. Habla con Zarah Kellus para conseguir información y luego revisa las imágenes de seguridad. Finalmente, tras identificar a varios sospechosos, encontrarás a Dale Atkins en la zona residencial y podrás decidir qué hacer con él.

• Los bomberos

Inicio: Lee un correo de la doctora Aridana.
Habla con SAM para presenciar un intento de pirateo en su sistema y luego habla con el holograma de la zona de atraque. Hasta que no viajes a Kadara no recibirás el correo de los hackers para avanzar.

Una vez dentro de su base habla con Alain y fabrícale la prótesis que te pide para conseguir información sobre Knight. Piratea su portátil para descubrir sus planes y corre al Nexus para desactivar las bombas que han implantado. Para terminar la misión lo mejor posible dile que Alain está curado.

• Dragones durmientes

Inicio: Habla con los manifestantes que están frente al Nexus.
Habla con Kandros y Tann para decidir qué hacer con los manifestantes.

• Contagio

Inicio: Automática durante tus paseos por la zona residencial.
Habla con el Dr. Carlyle y el personal de inmigración en el muelle de atraque para conseguir información sobre la persona infectada. Usa el escáner para seguir el rastro de Ruth Bekker y luego habla con un par de personas más.

Tendrás que viajar a cuatro sistemas y explorar la galaxia en busca de una anomalía en cada uno. Cuando revises el último, viaja a Kadara y sigue el rastro de la chica infectada hasta una casa donde la tienen como rehén. Durante la conversación final elige si quieres dejar vivo al secuestrador para salvar a la chica o acabar con ambos.

• La vida en frontera

Inicio: Lee un correo de Sid.
Viaja a los cuatro sistemas que te indican y explora en busca de anomalías para encontrar unas naves estrelladas. Pon rumbo a Kadara para conseguir un **Pad** de datos y entrégaselo a Yael en Eos. Finalmente habla con Addison en el Nexus y porte de parte de Sid y Vetra para aumentar tu amistad.

EOS

• El proyecto secreto

Inicio: Automática al llegar al puesto Ubicación 2, Resistencia.
Al llegar a la zona examina la terminal de energía, acaba con los enemigos que te emboscarán y, tras examinar otra consola más, ve a los puntos que te indican para recoger tres componentes. Cuando los tengas vuelve a la base.

• Tratamiento de choque

Inicio: Examinar una terminal en el puesto del sur.
Escanea la terminal que está junto al Dr. Ramirez y luego busca un **Pad** de datos en los barracones. Ve a las ruinas que te indican y explora la zona para encontrar una **mochila del equipo**. Tendrás dos minutos y treinta segundos para llegar al punto que te indican. Una vez allí mata, a todos los enemigos antes de que acaben con el grupo al que buscabas.

• Algo personal

Inicio: Lee un Pad de datos cerca de la Ubicación 1, Promesa.
Tras leer el Pad habla con Addison y Vladimir en el centro de operaciones del Nexus. Dile a Vladimir que quieres sacar a alguien de la criogenización y elige a Grace Lito.

• Causar buena impresión

Inicio: Habla con Hainly Abrams en el puesto del sur.
Tendrás que ir a diferentes localizaciones para colocar unos martillos de extracción. Tras colocar el último aparecerá un **Arquitecto** al que debes derrotar, para conseguirlo dispara a sus patas cuando se pongan de color rojo y luego a la boca cuando la abra.

• La perdición de los Kett

Inicio: Al explorar la zona oeste.
Habla con Bain Massani para que te cuente su plan y luego ve a las dos localizaciones que te indica para destruir una terminal y matar a todos los enemigos que encuentres por el lugar.



• Derrotar a los Kett

Inicio: Al explorar la zona oeste.
El objetivo será entrar en la central eléctrica para arrebatársela a los kett. Para derrotar al **Invictor kett** que verás al final, dispara en el ojo que le rodea para que se desactive la barrera que le cubre y luego remátalo a tu antojo.

• Rompecabezas relictos

Rompecabezas relicto 1: En la cámara que está en la zona oeste. 1

Rompecabezas relicto 2: En la cámara que está en la zona este. 2

HAVARL

• Estrellas olvidadas

Inicio: Habla con Raashel Vier en el puesto principal.
Ve al punto indicado y da caza a todos los animales que te tenderán una emboscada. Entra en la casa para examinar una **Base de datos** y luego ve al centro de la selva para encontrar un **ordenador** junto a una roca que debes examinar para completar la misión. »



» **• Un planeta moribundo**

Inicio: Habla con Kiirian Dals en el puesto principal.
Ve a la zona sur del río y entra por la puerta. Sigue hasta conocer al **Primer sabio Esmus**. Sigue las indicaciones que te irá dando hasta una cámara relicta que debes activar. En la sala central, ve al extremo opuesto para encontrar un **Rompecabezas relicto**. 3

• Una hermana perdida

Inicio: Habla con el Sabio Amund en Mithrava.
Ve a la zona antigua del planeta y entra en la casa del fondo a la derecha. Examina la terminal tras arreglar el generador que está en la parte trasera. Llévale la información al sabio.

• Alianzas interculturales

Inicio: Lee el correo electrónico Havarl: despliegue del equipo científico tras completar la misión principal del planeta.
Simplemente ve a la base principal del planeta y usa el holocomunicador de la planta superior.

• Maleza

Inicio: Habla con el grupo de científicos de la base principal tras activar la cámara del planeta.
Activa la terminal de la base y lee la información de las tres bestias mutadas para conseguir su localización y escanéalas para conseguir la información de cada una. En la última localización verás un **Pad** de datos con la localización de una base de investigación genética de los Roekaar, a la que tendrás que ir para piratear su ordenador central. Luego, decide qué hacer con la información.

• Rompecabezas relictos

Rompecabezas relicto 1: En una pequeña cueva de la zona central, junto al gran muro. 4

VOELD

• Interceptado

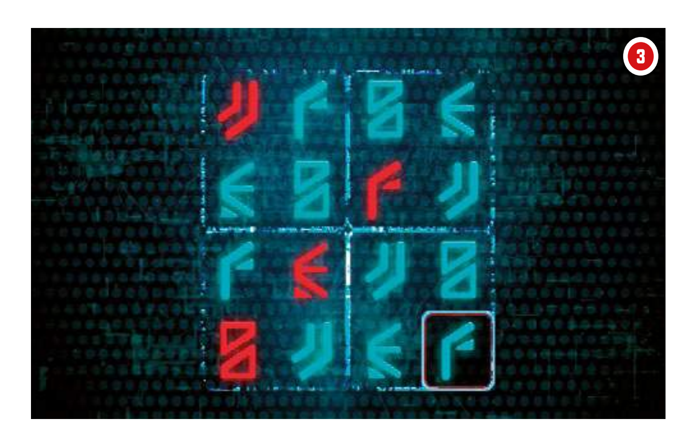
Inicio: Examina un Pad de datos en la base de la resistencia.
Habla con **Olisk** en la base de la resistencia y luego lee la terminal de la base para conseguir la localización del punto de entrega. Sitúate ahí y ve un poco más al oeste para llegar al punto de entrega. Tras matar a los ladrones examina el **Pad** de datos que verás encima del cargamento.

• Escondites médicos

Inicio: Habla con el Dr. Harihn en la base de la resistencia.
Recoge los medicamentos que están junto al doctor y llévalos a los tres puntos que te indican. Una vez entregados vuelve a hablar con Harihn y decide si quieres recibir una recompensa.

• Frecuencia

Inicio: Habla con el Investigador irritado en la estación avanzada del oeste.
Examina el ordenador que está a tu lado para conseguir a localización de unas interferencias. Al llegar a la zona prepárate para una emboscada y luego podrás examinar el meteorito que estaba causando las interferencias.





• Sabotaje del puente

Inicio: Automática al llegar al puente de la zona central.
Desactiva los cuatro explosivos que hay en el puente. Dos por el suelo y dos más en los pilares.

• La canción perdida

Inicio: Habla con el biólogo de la estación avanzada situada en la zona central.
Ve a la zona más al noreste del mapa y busca un contenedor con un **Pad** de datos en su interior que debes leer para conseguir la localización de un campamento enemigo. Tendrás que matarlos a todos para luego hablar con la **Dra. Lekaaret**. Tendrás que decidir qué haces con sus investigaciones.

• Hacía la luz

Inicio: Habla con Rjoek en la cueva central.
Ve al este para llegar a las ruinas. Encontrarás a un gran número de enemigos y a un ser llamado **Astra** con el que debes hablar. Vuelve a hablar con Rjoek y decide si quieres que abandone el planeta o si prefieres informar a la gobernadora. Finalmente ve a la base de la resistencia y habla con Kaas.

• El explorador perdido

Inicio: Habla con Haana en la base de la resistencia.
Ve al punto que te indican y usa el escáner en los restos de una base que está sepultada bajo la montaña. Entra en la base y en la segunda sala verás un cristal naranja que debes romper para tener acceso a una terminal y piratearla. Vuelve a la primera sala y entra por la puerta de la izquierda para hablar con **Mashal** y decide que quieres hacer con ella. Vuelve a informar a Haana.

• Conoce a la familia

Inicio: Automáticamente tras completar la misión principal de Voeld.
Simplemente debes entregar los datos a Buxil en el base de la zona central.

• Realidad o ficción

Inicio: Habla con Ari Vesjek tras completar la misión anterior.
Esta misión se completa a la vez que la siguiente.

• Extrae el corazón

Inicio: Automáticamente tras completar la misión Conoce a la familia.
Ve a la montaña que te indican y entre en ella desde el este. Dentro verás un muro que te impide el paso y para desactivarlo debes romper una roca del lado derecho para manipular una terminal oculta.

Avanza por la base enemiga matando a todos los enemigos que veas y activa todas las terminales que te vayan indicando hasta completar esta misión y la anterior a la vez.

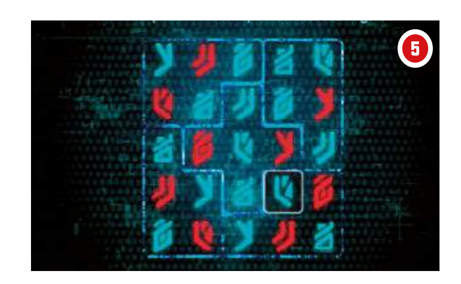
• Descubrir el pasado

Inicio: Automáticamente tras completar la misión anterior.
Ve a la Cueva helada que te indica la misión. Mata a todos los enemigos que veas para liberar a los cautivos y habla con uno de ellos para conseguir información sobre la cueva. Examina la pared del fondo y aléjate para que el cautivo coloque unos explosivos que abrirán el camino. Avanza hasta el final del a cueva y decide qué hacer con la IA que permanecía oculta.

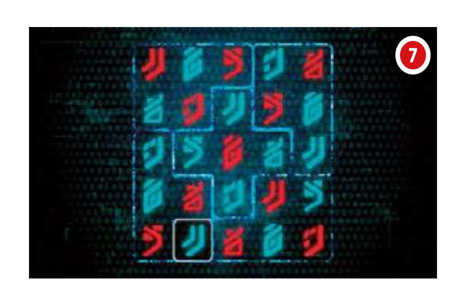
• Tripulación científica desaparecida

Inicio: Disponible tras montar el puesto en el planeta.
Habla con Priya Blake en el puesto y asegúrate de elegir todas las conversaciones. Después ve al laboratorio del puesto y examina el Pad de datos que verás encima de una caja.

Ve al punto que te indican para localizar la zona de la nave accidentada y lee el **Pad** de datos que verás junto a la nave. Luego ve hasta el fondo de la zona para descubrir que el causante del accidente fue un **Arquitecto** al que tendrás que destruir. Tras piratear su cabeza vuelve a hablar con Priya Blake. »







» **• Un mundo que salvar**
Inicio: Automática al llegar a Voeld.
El primer paso será ir a los tres monolitos del planeta y completar un **Rompecabezas relicto** en cada uno de ellos. La solución en el norte, oeste y este es 5, 6 y 7.

Una vez que estés dentro de la cámara central ve por el pasillo que va hacia el norte para llegar a una zona en la que verás otro **Rompecabezas relicto** junto a una cúpula. 8

• Colonizar Voeld
Inicio: Automática al llegar a Voeld.
Simplemente construye el puesto central en este planeta.

AYA

• Intercambio de favores
Inicio: Habla con Sohkaa Esof.
Habla con los líderes de la resistencia en Voeld para conseguir la localización de un cargamento. Cuando llegues, examina el cargamento y los cadáveres y prepárate para una emboscada. Finalmente recoge el cargamento y llévaselo a Sohkaa Esof.

• Buen viaje
Inicio: Disponible tras completar la Operación prioritaria Un rastro de esperanza.
Viaja a los cuatro sistemas que te indican para encontrar unas anomalías que debes examinar y ve a Kadara. Ve al yermo y luego al punto que te indican para encontrar el cargamento perdido, que podrás recoger cuando mates a los enemigos que hay en la zona. Cuando lo tengas, llévaselo a Maariko.

• El Vesaal
Inicio: Habla con la Embajadora Rialia.
Ve a hablar con Sorvis Lenn en esta misma ciudad para conseguir la información que buscas. Entra en el cuartel de la resistencia y baja las escaleras de la derecha. Cruza la primera puerta de la derecha y escanea al angara del fondo. Vuelve a hablar con la embajadora para informarle.



KADARA

• Tras las líneas enemigas
Inicio: Habla con Kaetus en Kadara.
Ve al punto que te indican en el yermo y mata a los enemigos para hablar con el comerciante que está entre los restos de un accidente. Vuelve al camino por el que ibas y usa el escáner para ver unas pequeñas huellas que debes seguir hasta la cueva de los kett. Dentro te encontrarás con Sloane Kelly y durante la escena aparecerán algunos kett que debes matar.

• Asesinato en Kadara
Inicio: Automáticamente al pasar por el mercado.
Examina el cadáver que está en la zona central del mercado y ve a hablar con Reyes en el bar de los suburbios. Puedes aprovechar esta conversación para flirtear con él si es que te interesa.

• Saltar de la sartén
Inicio: Habla con Grayson Wessler en el muelle de atraque.
Ve a los suburbios y habla con el hombre que está dentro de la garita de vigilancia. Sal al yermo y sigue el camino que va

hacia el este para llegar a la base de Johan. Acaba con todos los enemigos que verás por la zona y luego entra en el edificio para liberar a Remi.

• Medicina moderna
Inicio: Habla con el Dr. Ryota Nakamoto en los suburbios.
Sal al yermo y ve al punto que te indican. Tendrás que derrotar a varias oleadas de enemigos para entrar en el edificio. Dentro encontrarás a la Dra. Farenth y debes hablar con ella para saber la verdad sobre la fórmula. De ti depende quién se la quedará.

• Contar cadáveres
Inicio: Habla con Saneris en el yermo.
Al iniciar la misión verás la localización de cinco cadáveres, repartidos por unos lagos. Ve a cada uno y escanéalos para conseguir su información. Luego vuelve junto Saneris y dale la información, dependiendo de la recompensa que quieras.

• Juegos mentales
Inicio: Habla con un exiliado que está en el lado este del yermo.
Examina el **Pad** de datos que ves en el suelo y usa el escáner para examinar a los tres habitantes de la sala. Sal del edificio y ve hacia el sur para llegar a otro edificio en el que encontrarás a dos científicos que confesarán ser los causantes del malestar de los habitantes. Examina la máquina que están usando y decide que hacer.

• Lo que el viento se llevó
Inicio: Habla con Aislin en el yermo.
Ve al lugar indicado para encontrar las turbinas robadas y escanea una de ellas. Nada más hacerlo aparecerá en la zona un **Eiroch** antiguo desde lo alto de la montaña y tendrás que matarle. Vuelve junto a Aislin para informar sobre el suceso.

• Oferta redonda
Inicio: Habla con Thrasia en el yermo.
Ve al extremo oeste del yermo y examina los contenedores de la zona. Serás emboscado por varios grupos de enemigos. Elimínalos y examina con tranquilidad los contenedores. Vuelve junto a **Thrasia** para decirle dónde está su cargamento.

• Algo en el agua
Inicio: Automáticamente al explorar la zona noroeste del yermo.
En la misma zona donde se inicia la misión verás unas estructuras en las que debes entrar para examinar un **Pad** de datos y una tubería. Luego ve hacia el sur para llegar a otra estructura más y en la planta inferior verás otra tubería bajo la mesa que debes investigar. Al hacer serás descubierto por los causantes del envenenamiento y tendrás que acabar con ellos para completar la misión.

• S.O.S
Inicio: Automáticamente al explorar la zona noroeste del yermo.
Entra en el edificio en el que se inicia la misión y habla con las personas que dentro.

• La fiebre de la baritina
Inicio: Habla con Derc en la planta baja del bar de los suburbios.
Ve a la cueva que te indican y examina el cadáver que verás al fondo. Luego informa a Derc y completarás la misión.

• La base del colectivo
Inicio: En la base secreta que está en la Cueva Draullir.
Ve a la cueva y sigue los túneles que van hacia el sur para encontrar una puerta que debes examinar para entrar en la base del colectivo. Aquí habla con **Crux** y luego examina a las personas que te indican, luego habla con los dos más sospechosos y ve a hablar con Crux para decirle que Dorado es el infiltrado.

Tras la conversación, ve a los túneles para encontrar a **Dorado** y acaba con él y con las bestias que le acompañan. »

» **• Un pueblo dividido**

Inicio: Automáticamente tras completar el Cometido de Heleus Asesinato en Kadara.
Ve a la zona que te indican y usa el escáner para encontrar varias pistas. Examina todos los elementos que hay dentro de la casa y, justo antes de la entrada, también unas huellas que llevan hasta un **cuchillo**.

Una vez que lo haya examinado todo, ve al escondite de los Roekaar y mátalos. Vuelve junto a Reyes para contarle lo que ha pasado y si quieres aprovecha para flirtear con él.

• Carga valiosa

Inicio: Habla con Reyes en el bar de los suburbios.
Reúnete con Reyes y aprovecha para flirtear si quieres. Cuando acabe la conversación ve al punto que te indican. Verás una extraña verja en unas rocas que parece que no puedes abrir, usa el escáner para localizar un cable que llegará a una consola que debes activar para quitar la verja y así poder recoger el **Pad** de datos que hay en las rocas.

Ve al siguiente punto para encontrarte con Reyes y aprovecha para flirtear otra vez si quieres. Durante la conversación aparecerán algunos enemigos a los que debes matar para completar la misión.

• Noche en la ciudad

Inicio: Al leer un correo de Reyes si ya completaste todas sus misiones.
Debes tener una videoconferencia con Reyes para que te hable sobre una fiesta que habrá por la noche en Kadara. Es una excusa para seguir flirteando, por lo que debes aceptar la invitación pero una vez allí debes decidir si quieres ir a más o no.

• Solo ante el peligro

Inicio: Se desbloquea automáticamente al completar la misión anterior.
Si completaste la misión anterior tendrás que ir a hablar con Sloane sobre lo sucedido en la fiesta. Dile que estás de su parte para que te ofrezca ir a una reunión en la que podrás elegir quién de los dos muere. Conseguirás el **Trofeo Alianza**.

• Sanando el corazón de Kadara

Inicio: Automáticamente al llegar al yermo de Kadara.
Tendrás que activar tres monolitos que están repartidos por el yermo. En el monolito de más al este tendrás que resolver un **Rompecabezas relicto**. 9

Una vez dentro de la cámara, ve a la sala con forma cuadrada de más a la izquierda según miras el mapa para resolver otro **Rompecabezas relicto**. 10

• Colonizar Kadara

Inicio: Automática al llegar a Kadara.
Simplemente construye el puesto central en este planeta.

H-047C

• Del polvo

Inicio: Examina un Pad de datos en una de las bases del planeta.
Al examinar el **Pad** de datos conseguirás una parte de un código y tendrás que ir a dos localizaciones que están más al sur para conseguir las otras dos partes. Cuando tengas las tres, ve a la base enemiga de más al norte. Mata a todos los enemigos y usa el código para leer otro **Pad** de datos.

• La perforadora relicta

Inicio: Automáticamente tras completar la misión anterior.
Debes ir a una cámara y solucionar otro **Rompecabezas relicto** 11 en la terminal que está más a la izquierda del mapa.

ELAADEN

• Conflicto en la colonia

Inicio: Automáticamente al llegar a Elaaden.
Simplemente ve a Paraíso y habla con el líder Jorgal Strux.

• Habla con los Krogan

Inicio: Se desbloquea tras completar el Cometido de Heleus Conflicto en la colina.

Ve a Nueva Tuchanka y entra en la cueva principal para hablar con **Ravanor Brenk**. Baja por la cuesta que está detrás del trono y llegarás a otra sección de la cueva en la que podrás hablar con él a solas para completar la misión.

• La mente de un exiliado

Inicio: Habla con el Carroñero en Paraíso.

Escanea a los cuatro Carroñeros repartidos por Paraíso.

• Materia gris

Inicio: Automáticamente al completar la misión anterior.

Recoge el suero de Lexi que te ha dejado en una de las estanterías del edificio principal de Paraíso. Usa el escáner para localizar al exiliado que está infectado y habla con él para ofrecerle el suero. De ti depende querer curarle o no.

• La rebelde

Inicio: Habla con Kent Halsey en Paraíso.

Habla con Velonia en Paraíso. Luego ve a la zona oeste del planeta para hablar con una mujer llamada Isabel Halsey.

• Aspiraciones

Inicio: Habla con Barrett en un puesto de combate que está al este del planeta.

Ve al punto que te indican y acaba con todos los enemigos y varios refuerzos más. Luego usa la terminal central de la base para llamar a Barrett.

• Salva la investigación Krogan del Dr. Okeer

Inicio: Habla con el Genetista Krogan en Nueva Tuchanka.

Ve al punto indicado y piratea la consola de la estructura central. Aparecerán varias oleadas de enemigos y debes eliminarlas mientras permaneces en el área de pirateo. Cuando logres los datos, llévaselos al genetista.

• La búsqueda de Ljeta

Inicio: Habla con Rorik en Nueva Tuchanka.

Ve a hablar con Velonia en Paraíso. Luego, viaja a Kadara para hablar con Colt Dalton en el muelle de atraque y examina la terminal de envíos que está en la parte de arriba. Ahora viaja a Aya y habla con Ljeta en el centro médico que está bajo la base de la resistencia.

• Tensiones crecientes

Inicio: Habla con el Chamán Kortik en Nueva Tuchanka.

Ve al punto de caza que te marcan en mapa y coloca un cebo. Aparecerán varias bestias a las que debes derrotar. Vuelve a hablar con el chamán.

El siguiente paso será hablar con Gren para iniciar un ritual en el que te enfrentarás contra tres poderosas bestias tú solo. Asegúrate de ir bien preparado para completar este objetivo.

• El tugurio

Inicio: Habla con el Explorador krogan herido en Nueva Tuchanka.

Ve a la base Tugurio y acaba con los primeros enemigos que verás al llegar. Activarán la alarma y tendrás que ir al edificio que está en la parte más alta para realizar un pirateo y permanecer dentro del área de acción mientras van llegando enemigos.

Tras completar el pirateo, entra en el edificio principal y derrota a todos los enemigos que verás en las dos plantas. Cuando ya no quede nadie piratea la terminal de jefe.

»













» **• Suministros de agua**

Inicio: Examina la terminal que está en lo alto de una torre de vigilancia de la base Tugurio.

Entra en la cueva indicada y escanea el artefacto que verás. Al hacerlo aparecerá Annea y deberás tomar una decisión sobre qué hacer con el agua.

• Repuesta a crisis

Inicio: Examina la terminal que está dentro de un edificio de la base Tugurio.

Ve al punto indicado y prepárate para varias oleadas de enemigos. Cuando no quede nadie habla con los supervivientes.

• Desmantelado

Inicio: Automáticamente al viaja por la zona este del desierto.

Tendrás que ir a tres localizaciones y recoger dos Núcleos relictos en cada uno de ellos.

• Mala suerte

Inicio: Habla con Nora Tallis en un agujero de la zona central.

Al hablar con ella descubrirás que su coche no arranca. Sigue los pasos que te indica hasta llegar a un campamento en el que recuperarás el catalizador que te hace falta, tras acabar con todos los enemigos del campamento. Cuando tengas el catalizador, entrégaselo para que pueda salir del agujero.

• Domar un desierto

Inicio: Automáticamente al aterrizar en Elaaden.

El objetivo es activar **tres monolitos** repartidos por el mapa para poder entrar en la cámara del planeta. En uno de los monolitos tendrás que resolver otro **Rompecabezas relicto**. (12)

En el interior de la cámara tendrás que resolver otro **Rompecabezas relicto** antes de activar la cámara. (13)

• Investiga los restos de la nave relicta

Inicio: Automáticamente al viajar por la zona noroeste del desierto.

Entra en la enorme nave estrellada en el desierto y en la primera zona acaba con los enemigos para completar otro **Rompecabezas relicto**. (14)
Luego avanza por la nave para descubrir que han robado el núcleo y sigue el camino de bengalas hasta el exterior.

• El núcleo motriz relicto robado

Inicio: Automáticamente al completar la misión anterior.

Ve al punto indicado y mata a las bestias que aparezcan. Examina las tres cajas amarillas en forma de triángulo para descubrir que el núcleo ya no está aquí.

Ve al siguiente punto y examina el Pad de datos que está junto a la caja central y conseguirás la siguiente localización. Llegarás a una cueva en la que tendrás que acabar con los bandidos que robaron el **núcleo** para cogerlo. Llévaselo a Morda en Nueva Tuchanka y decide cómo completar la misión.

• Rompecabezas relictos

Rompecabezas relicto 1: en la zona noreste del desierto (15)



ALIADOS Y RELACIONES

En esta sección detallaremos cómo completar todas las misiones de aliados y relaciones con las que podemos conseguir algún trofeo o llevar a tener un romance.

Durante las conversaciones que entablemos a lo largo de estamos misiones siempre tendremos que elegir el símbolo de flirteo si queremos tener un romance o el del corazón en la cabeza si solo queremos ganarnos su amistad para avanzar en la cadena de misiones.

Solo los seis compañeros principales tienen misiones de lealtad y cada misión desbloquea un trofeo diferente, pudiendo llegar a conseguir todos en una sola partida.

En lo que a relaciones se refiere, sólo podemos tener una relación a la vez y en cuanto la formalicemos con cualquiera de los personajes, ya no podremos seguir flirteando, pero sí aumentando la amistad con cualquier otro. En esta tabla podéis ver un esquema de los romances que podemos llegar a conseguir dependiendo del género de nuestro personaje. Una vez que completes las misiones de lealtad algunos personajes, te seguirán ofreciendo misiones o quedar para hablar o algo más.

	Chico	Chica
Peebe	Sí	Sí
Cora	Sí	No
Liam	No	Sí
Jaal	No	Sí
Drack	No	No
Vetra	Sí	Sí
Suvi	No	Sí
Gil	Sí	No
Avela	Sí	No
Reyes	Sí	Sí
Keri	Sí	Sí

SECRETOS DE LA FAMILIA RYDER

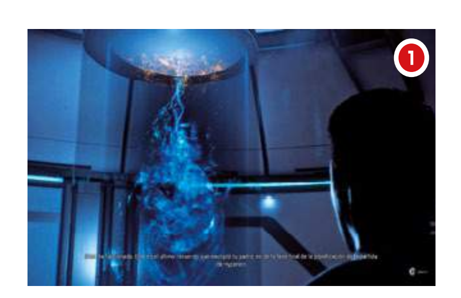
El objetivo de esta misión es encontrar todos los **recuerdos de memoria** que están repartidos por los principales planetas del juego según vayas avanzando. Cada vez que recojas algunos recuerdos podrás ir a hablar con SAM en su nodo del Nexus para desbloquear una escena secreta. ❶

Los recuerdos vienen marcados en el mapa por muy lejos que estés y sólo debes ir al punto en cuestión para recogerlo. Una vez que los tengas todos no podrás ver la última escena secreta hasta que no inicies la Operación prioritaria "El viaje a Meridian". Aunque no consigas ningún trofeo merece la pena recoger los recuerdos sólo por ver la escena.

PEEBE

La conocerás durante la misión principal en Eos y es uno de los personajes que es más sencillo llegar a conquistar. Podrás mantener relaciones con ella mucho antes de completar su misión de lealtad.

Para comenzar con su misión tendrás que leer el correo Rel-tec. El primer paso será ir al planeta Voeld en busca de un artefacto relicto. Cuando llegues a la zona en cuestión tendrás que buscar los glifos en la zona y resolver un **Rompecabezas relicto**. ❷


1


2

»

» **Tras completar este paso sigue flirteando con Peebee** hasta que te invite a ir a su casa. En la casa tendrás una escena en la que aparece su ex, pero igualmente podrás flirtear con ella y además te recompensará con el **IV relicta**. Asegúrate de usar este robot para atacar a todos los tipos de relictas del juego para conseguir el **Trofeo Fuego amigo**. Nada más volver a la Tempest flirtea con ella y dile que te hubiese gustado que pasase algo más en su casa.

Sigue en la historia hasta recibir el correo Ay… ay… ¡Aya! Ve al museo de Aya y reúnete con Peebee para descubrir que está borracha y flirtea con ella una vez más. Nada más tener esta reunión vuelve a la Tempest y entra en su cuarto para tener una escena. Durante ella elige las opciones "Cálmate", "Creía que no me lo pedirías nunca…", "Y tanto". Con esto conseguirás mantener relaciones con ella.

Desde este punto sigue flirteando y haciendo sus misiones secundarias hasta llegar al planeta Elaaden. Aquí tendrás que rescatar a su robot POC y, cuando completes la misión, espera a que te vuelva a llamar para hablarte sobre la información que ha conseguido el robot y se desbloqueará su misión de lealtad. Cuando la completes conseguirás el **Trofeo Rastreo de señales**.

CORA

La conocerás desde las primeras misiones. Avanza en el juego hasta recibir el correo ¡Refugiadas asari! Y habla con ella en su laboratorio para iniciar la misión en Eos.

La siguiente misión de Cora será en el planeta Voeld. Aquí tendrás que ir al punto que está más al este y matar a todos los enemigos que te encuentres. Cuando ya no quede nadie examina la zona para encontrar un transpondedor y habla con Cora.

No podrás avanzar en esta misión hasta que no hayas completado la misión principal de Kadara. En este punto recibirás el correo El arca asari y debes leerlo antes de ir a hablar con ella para iniciar su misión de lealtad. Asegúrate de motivarla antes de comenzar la misión. Cuando la completes conseguirás el **Trofeo Ejemplo a seguir**.

Al volver a la Tempest flirtea con ella, dile que la necesitas y abrázala. Más adelante recibirás el correo Inspiración y tendrás que ir a Eos para tener una escena privada con ella. 3

LIAM

es uno de los personajes más complicados de conquistar. No solo tendrás que flirtear con él muchas veces, si no que tendrás que tener una buena amistad con el resto de la tripulación. En una de las veces que le visites en su cuarto verás que aparece con un sofá y en ese momento es cuando podrás flirtear con él y declararle tu amor.


3


4

Según avances en la misión te pedirá que realices tareas secundarias, como por ejemplo crear una armadura. También tendrá la idea de montar una noche de cine y algunos compañeros te pedirán que compres algunos objetos en Aya para que la noche sea perfecta. Sigue hablando con él hasta que te diga de quedar en Aya para hablar y después habla con él en la Tempest para iniciar la misión de lealtad. Cuando la completes conseguirás el **Trofeo Lealtad**.

Si decides seguir hablando con él te dirá que vayas a Eos para tener una escena en la que te enseña un campo de fútbol que ha creado junto a la base. 4

JAAL

Este es otro de esos personajes que requiere mucho cariño y tiene una larga cadena de misiones. Asegúrate de que revisas el correo muy a menudo hasta recibir el aviso de sus misiones.

Tras completar las primeras misiones, quedarás con él en el museo de Aya. Será una reunión un poco tensa, por lo que tendrás que poner calma para poder seguir con la misión. Tras algunos correos y videoconferencias, tendrás que ir a Eos para hablar con August Bradley y completar una misión.

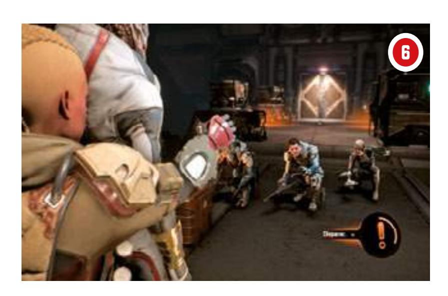


De nuevo espera un par de correos más y habla con Jaal en su cuarto para mostrarte tu apoyo. Será cuando comience su misión de lealtad. Al final de esta misión tendrás la opción de matar a un enemigo y debes asegurarte de no hacerlo para terminar la misión lo mejor posible 5. Al hacerlo conseguirás el **Trofeo Tendiendo puentes**.

VETRA

Este es uno de los personajes más sencillos de enamorar. El único problema es que tendrás que hablar mucho con ella durante todo el juego para caerle bien, hasta que avances lo suficiente en la historia como para viajar al planeta H-047C. En este momento recibirás el correo Sid y podrás iniciar la misión de lealtad.

Cuando llegues a la zona en la que se inicia la misión caerás en una prisión. Para salir de ella, primero escanea la puerta del nivel inferior, luego los cables arriba y finalmente el generador de abajo para que se abra la puerta.



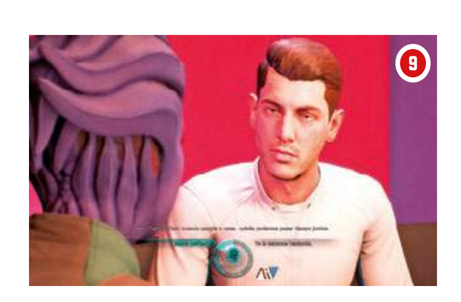
Desde este punto de la misión podrás avanzar como más te guste, según prefieras ir con calma aprovechando la ayuda de Sid o directamente ir matando a todos los enemigos causando el mayor caos posible.

Al final de la misión te encontrarás cara a cara con una mujer llamada Meriweather. En esta escena tendrás la oportunidad de dispararle o no, cualquiera de las opciones es válida 6. Cuando termines de matar al resto de enemigos tendrás una escena entre Sid y Vetra en la que también podrás elegir cualquiera de las opciones. Con esto terminará la misión y conseguirás el máximo de lealtad de Vetra y el **Trofeo Una mano tendida**.

Tras completar la misión podrás seguir hablando y flirteando con Vetra hasta que te mande el correo Kadara. Acepta la invitación para ir al planeta y ve hasta la roca que te indica la misión. Durante la siguiente escena no uses el salto y una vez arriba de la roca consumareis vuestro amor. »







DRACK

Desde el primer momento en el que conoces a Drack te dejará claro que no quiere relaciones, por lo que no tendrás que preocuparte en flirtear con él. Muéstrate cariño e interesado por la historia de los krogan para ir ganándote su confianza. Una muy larga cadena de misiones te llevará a realizar una investigación sobre una traición krogan en la que se verán envueltos varios personajes de Nexus.

Al completar esta misión tendrás que avanzar en la historia hasta llegar a Elaaden y aquí será donde realices su misión de lealtad tras hablar con el hombre del invernadero de Nueva Tuchanka. Esta misión se basa en matar a todos los enemigos que veas. Al final tendrás que tomar una decisión y debes asegurarte de usar la opción de la izquierda para terminar lo mejor posible. Cuando acabe, conseguirás su máxima lealtad y el **Trofeo Bucanero**.

Podrás seguir con la investigación y elegir si quieres meter en la cárcel o exiliar a la persona que traicionó a los suyos.

Tras poner fin a la investigación, Drack te invitará a tomar unas copas en el bar de Kadara. Aunque ya no sirva de nada no dudes en ir para ver una escena muy recomendable 7. Sigue con el intercambio de correos y de charlas y llegaréis a quedar en el bar Vortex para hablar sobre cierto juego.

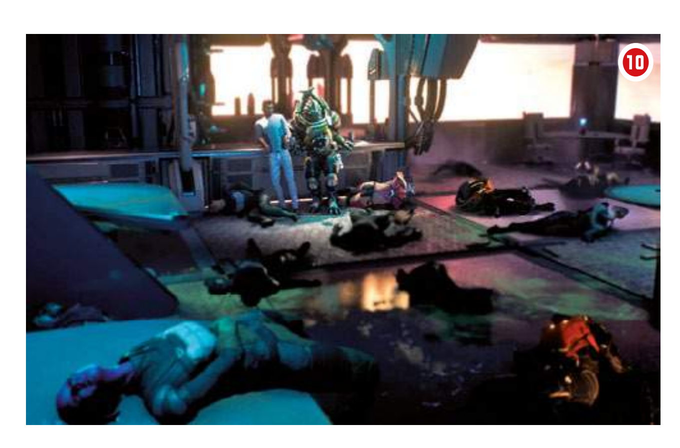
SUVI

Otro personaje fácil de enamorar, además tendrás unas conversaciones sobre el sentido de la vida, la creación del universo y algunos otros temas muy interesantes. 8

A Suvi la encontrarás siempre sentada en su silla de la Tempest y cada vez que llegues estarás a su lado, por lo que podrás comprobar muy fácilmente si tiene algo que decirte o si incluso puedes flirtear con ella. Sigue hablando y coqueteando con ella hasta que finalmente te invite a ir a su cuarto...

GIL

Otro de los fáciles. El problema es que querrá hablar y quedar muchas veces.





Flirtear con Gil es muy fácil y además puedes hacerlo desde el principio del juego. Terminarás recibiendo el correo ¡Toca póquer! en el bar Vortex de Nexus, tras la partida flirtea un par de veces más.

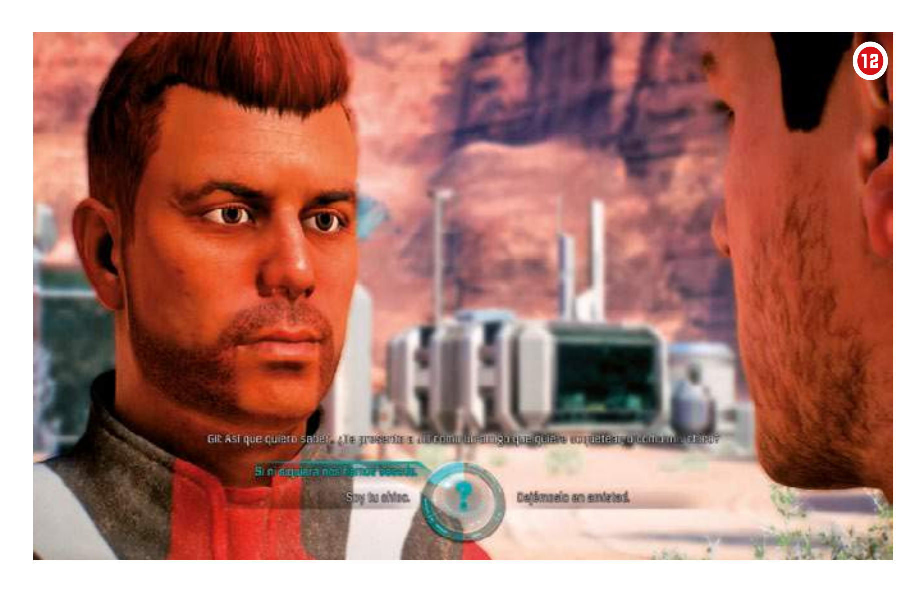
Desde este punto sigue hablando con él hasta recibir el correo ¡Ven a conocer a Jill! Acepta la invitación de ir a Eos para conocer a su pareja y, durante la escena antes de que ella llegue, podrás declararte a él e incluso besarle para formalizar vuestra relación. 9

AVELA

Para iniciar la amistad con Avela tendrás que hablar con ella en el museo de Aya y se iniciará la misión Historia olvidada. Tu objetivo es encontrar un **artefacto angara** en cuatro de los principales planetas 10. Según vayas encontrando los artefactos, llévaselos y flirtea con ella. Tras entregarle el último te dirá de quedar y podréis formalizar la relación.

Esta es la localización de los artefactos:

- **Havarl:** los restos de la nave están en el río.
- **Voeld:** dentro de la cueva de hielo, en la zona noreste.
- **Kadara:** en lo alto de la montaña que está en la esquina noroeste del mapa.



- **Elaaden:** en la zona más al noroeste del mapa, en una zona con unas extrañas ruinas.

REYES

Otro facilito. Lo conocerás durante la misión principal de Kadara y sólo debes ponerte de su parte e ir flirteando en todas las conversaciones.

Sigue con las misiones de Kadara hasta desbloquear el Cometido de Heleus Solo ante el peligro. En esta misión tendréis una reunión con Sloane. Durante la conversación no salves a Sloane y deja que muera. En esta escena podrás flirtear con Reyes y otra vez en la siguiente, para bailar 11. Al terminar la misión conseguirás el **Trofeo Alianza**.

KERI

Este personaje es posiblemente el más fácil de enamorar de todo el juego. Al poco de avanzar por Nexus recibirás la Tarea adicional El camino del héroe, la única misión que debes seguir para llegar a tener relaciones con Keri.

Tu único objetivo será acudir a las entrevistas que te quiere hacer según vayas avanzando en el juego. No existe forma de que no recibas la invitación, sólo debes ir revisando tu correo cada vez que completes una misión principal y acudir a la entrevista para flirtear.

Casi al final de la misión meterán a Keri en la cárcel y debes ir a demostrarle tu apoyo y flirtear. Tras un par de misiones más terminará saliendo de la cárcel y te pedirá tener una entrevista más. Cuando acabe, te hablará de quedar en el bar Vortex de Nexus y podrás flirtear una vez más e incluso aceptar la invitación de tomar unas copas en su casa... 12

TROFEOS

PLATINO

• Lo mejor de Andrómeda

Consigue todos los trofeos.
Se desbloquea de forma automática al conseguir el resto.

ORO

• Inquebrantable

Completa una partida de un jugador en Locura o 5 extracciones Oro de multijugador en cualquier base.
Completar el juego en Locura puede resultar muy complicado debido al daño que causan los enemigos. Inténtalo en la segunda partida y aprovecha para tener un romance con algún personaje diferente.
Si lo vas a hacer en el modo multijugador, tendrás que jugar en equipo porque las extracciones en Oro, pese a que son complicadas, te llevarán mucho menos tiempo que completar el juego en Locura.

• Todo despejado

Aumenta hasta el 100% la viabilidad de todos los planetas descubiertos.
Debes conseguir el 100% de viabilidad en Eos, Havarl, Voeld, Kadara y Elaaden. Para ello debes completar misiones de tipo Cometidos de Heleus y montar un puesto que sirva como base.

PLATA

• Veterano

Combina 25 misiones de equipo de asalto o extracciones APEX completadas con éxito (multijugador).
Para conseguir este trofeo usa la terminal de equipo de asalto que verás en la Tempest. Elige cualquiera de las misiones que veas y asigna un grupo que tenga una alta probabilidad de éxito. Ten en cuenta el tiempo que tardará el grupo en completarla para volver a revisar la terminal y asignarle otra misión.
Asegúrate de ir creando más equipo para hacer más misiones a la vez y también de que alguno alcance el nivel 20 para conseguir varios trofeos.

• Misión cumplida

Activa Meridian.
Se consigue automáticamente durante el transcurso de la historia.

• En plena forma

Llega a nivel 40 en el modo un jugador o a nivel 20 en el modo multijugador.
Completa misiones de cualquier tipo para conseguir experiencia y antes de llegar a completarlas todas habrás superado el nivel 40 de sobra.

• Pertrechado

Mata a un enemigo con un arma de rango 5 (un jugador) o equipa un arma de rango 10 (multijugador).
Para conseguir este trofeo primero te hará falta tener al menos el nivel 30. Cuando lo tengas ve a la terminal de investigación y desarrollo de la Tempest y crea cualquier arma de rango 5. Una vez que la tengas mata a cualquier enemigo con ella.

• Gran rendimiento

Obtén rango 6 en cada perfil (un jugador) o gana un atributo extra de nivel 6 (multijugador).
Al comienzo del juego desbloqueas un perfil dependiendo del tipo de personaje que elijas. El resto de perfiles se obtienen al desbloquear habilidades en cada una de las tres ramas de habilidades.

BRONCE

• Fuegos artificiales

Realiza 100 combinaciones de poderes.
Desbloquea los poderes Atracción y Lanzamiento en la rama de biótica. Equípate ambos poderes y cuando veas un enemigo usa primero el de Atracción y luego el de Lanzamiento.

• Terminator

Mata a 2000 enemigos.
Las muertes son acumulativas entre partidas y multijugador.

• Muerte desde el cielo

Mata a 100 enemigos mientras estás flotando (un jugador).
Cuando saltas puedes pulsar otra vez el botón de salto para activar un propulsor que te mantendrá en el aire unos segundos. Mata a algún enemigo antes de caer al suelo.

• Especialista en combate cuerpo a cuerpo

Mata a 100 enemigos con ataques cuerpo a cuerpo.
Dispara a los enemigos para quitarles algo de vida y luego remátalos cuerpo a cuerpo pulsando Triángulo.

• Con nuestros poderes combinados

Haz detonar 10 objetivos que haya preparado un compañero (un jugador).
Equípate un poder de tipo detonación y lleva en el pelotón algún aliado con habilidades primarias. Cuando veas que tu compañero usa la suya, usa la tuya para realizar el combo.

• Disparo preciso

Acierta a 250 puntos débiles de enemigos usando una mira (un jugador).
Necesitas algún rifle francotirador que tenga una mira modificada. Todos los enemigos que son de tipo robot tienen partes débiles que puedes destruir si centras tus disparos en ellas. Dispara a un total de 250 puntos débiles y conseguirás el trofeo.

• ¡Médico!

Reanima 25 veces a tus compañeros.
Deja que cualquiera de tus compañeros pierda toda la vida y acércate cuerpo a cuerpo a revivirle. Cuanta más alta sea la dificultad en la que juegues más rápido morirán.

• Genio de la invención

Mata a 100 enemigos utilizando creaciones.
Necesitas el poder de Torre de asalto de la rama de tecnología. Simplemente úsalo hasta alcanzar las 100 muertes.

• Rompehielos

Haz pedazos a un enemigo congelado con un ataque cuerpo a cuerpo de salto (un jugador).
Para conseguir este trofeo hace falta el poder Rayo criogénico de la barra de tecnología. Con este poder podrás congelar enemigos y una vez que esté congelado en el suelo simplemente salta y pulsa triángulo para realizar un ataque en picado que lo mate.

• Bola rápida

Golpea 25 veces a enemigos con un enemigo lanzado (un jugador).
Ver trofeo Fuegos artificiales. En este caso usa la misma combinación, pero cuando lances al enemigo hazlo de tal manera que golpee a otro.

• Aterrizaje brusco

Haz detonar una mina trampa lanzando a un enemigo (un jugador).
Primero te harán falta las habilidades Mina trampa de la rama de Combate y Atracción y Lanzamiento de la rama biótica. Cuando veas un enemigo deja la mina en el suelo y usa la combinación de poderes para lanzarle contra ella.

• Saltatrampas

Alcanza a 25 enemigos flotantes con Disparo de conmoción, Lanza o Incineración (un jugador).
Desbloquea la habilidad Disparo de conmoción en la rama de Combate y úsala contra enemigos que estén flotando.

• Golpe a traición

Utiliza un ataque cuerpo a cuerpo para alcanzar a 25 enemigos flotantes (un jugador).
Salta hacia cualquier enemigo que esté flotando y golpéale cuerpo a cuerpo pulsando triángulo.

»

» **• Experto en pirotecnia**
Prende fuego a tres enemigos con un ataque continuo de Lanzallamas (un jugador).
Primero, desbloquea la habilidad Lanzallamas en la rama de tecnología. Luego, espera a que tres enemigos se junten lo suficiente como para poder quemar a los tres con un solo uso del poder.

• Salto de larga distancia
Desplázate al menos 30 metros con un único salto (un jugador).
Busca un punto muy alto desde el que saltar, coge carrerilla, realiza un embiste antes de saltar y luego mantén presionado el botón de saltar para saltar un poco más. No importa si al caer mueres o si la pantalla se pone negra y vuelves al lugar del salto.

• Sorpresa de vanguardia
Mientras estés oculto, alcanza a un enemigo con un ataque de Carga (un jugador).
Necesitas las habilidades Carga en la rama de Biótica y Ocultación táctica en la rama de tecnología. Busca un enemigo y carga contra él después de haberte ocultado.

Por los aires
Mantén el Nomad en el aire durante 35 segundos.
Este trofeo solo se puede conseguir en el planeta H-047 debido a la escasa gravedad del planeta. Te hará falta tener mejorada la capacidad de salto del Nomad y buscar algún punto elevado desde el que saltar. Acelera hacia el borde y usa un poco de turbo antes de saltar, después alterna entre el turbo y el salto hasta que alcances los 35 segundos.

• Explorador
Combina 5 misiones de equipo de asalto o extracciones APEX completadas (multijugador).
Ver trofeo Veterano.

• Trabajo en equipo
Crea seis equipos de asalto o gana 25 medallas de asistencia en modo multijugador.
Ver trofeo Veterano.

• Máximo talento
Asciende a un equipo de asalto hasta nivel 20.
Ver trofeo Veterano.

• Ya casi está
Llega a nivel 25 en el modo un jugador o a nivel 15 en el modo multijugador.
Ver trofeo En plena forma.

• APEX
Completa la misión del tutorial del modo multijugador.
Completa el tutorial del jumultijugador y listo.

• Fuego amigo
Ordena a tu IV relicta que ataque a cada tipo de enemigo relicto (un jugador).
Primero tendrás que hacer que Peebee sea tu amiga y demostrarle tu cariño hasta que en una de sus misiones te entregue el IV relicta. Este robot funciona como si de una habilidad se tratase y debes usarlo para atacar a los seis tipos de enemigos relictos que hay en el juego.
Ten en cuenta que los enemigos no son infinitos y que algunos escasean bastante por lo que es muy recomendable que la lleves siempre y la uses muy a menudo para que todos los enemigos queden registrados.

• Extracción de datos
Escanea 100 objetos distintos.
Activa el escáner y úsalo para examinar al menos 100 objetos distintos de los que resaltan de color naranja cuando los apuntas.

• Artesanía
Fabrica un arma o una armadura con 3 aumentos.
Ver Trofeo Pertrechado.

• Versátil
Equípate con tres tipos de perfil distintos.
Ver Trofeo Gran rendimiento.

• A plena potencia
Mejora un poder tecnológico, uno de combate y uno biótico hasta el rango 6 (un jugador).
Gasta puntos de habilidad en un poder de cada tipo hasta que alcance el rango 6.

• Criptógrafo
Termina 20 rompecabezas relictos en una sola partida.
Cuando des con alguno tendrás que encontrar los glifos que están por la zona y luego resolver un sudoku. Muchos están en localizaciones a las que solo se va una vez, por lo que si no lo completas en ese momento lo perderás.

• Terraformador
Aumenta hasta el 100% la viabilidad de un planeta descubierto.
Ver trofeo Todo despejado.

• De flor en flor
Completa una relación amorosa con tres personajes distintos entre todas tus partidas.
En el apartado de Aliados y relaciones se explica todo lo que debes saber sobre las relaciones amorosas.

• Primer contacto
Aterriza en un planeta alienígena.
Se obtiene durante la historia.

• Pionero
Reemplaza al pionero.
Se obtiene durante la historia.

• Iniciado
Adquiere acceso a la Tempest.
Se obtiene durante la historia.

• Moldeador de mundos
Activa la primera cámara relicta.
Se obtiene durante la historia.

• Un primer paso
Establece un puesto.
Se obtiene durante la historia.

• Primeros pasos
Encuentra a los angaras en Aya.
Se obtiene durante la historia.

• Plantel al completo
Recluta a los 6 compañeros de pelotón en un jugador.
Se obtiene durante la historia.

• Glorificación
Destruye el complejo de glorificación o salva a los prisioneros angaras.
Se obtiene durante la historia.

• Liberación
Libera el arca salariana.
Se obtiene durante la historia.

• Alianza
Alíate con una facción de forajidos.
Completa el Cometido de Heleus Solo ante el peligro en Kadara.

• Activación
Activa la ciudad relicta.
Se obtiene durante la historia.

• Relaciones familiares
Reinicia al pionero o pionera.
Se obtiene durante la historia.

• Rastreo de señales
Encuentra el origen de la misteriosa señal descubierta por Peebee.
Completa la misión de lealtad de Peebee.

• Ejemplo a seguir
Rescata el arca asari.
Completa la misión de lealtad de Cora.

• Unidos
Une a los puestos frente a una amenaza común.
Completa la misión de lealtad de Liam.

• Tendiendo puentes
Detén al líder de los Roekaar.
Completa la misión de lealtad de Jaal.

• Bucanero
Recupera la nave de la colonia krogan.
Completa la misión de lealtad de Drack.

• Una mano tendida
Ayuda a la hermana de Vetra.
Completa la misión de lealtad de Vetra.



PlayStation.VR
PlayStation VR
EXCLUSIVO
FARPOINT
17.05.17
¿PODRÁS SOBREVIVIR?
16
www.pegi.info





Syberia 3

B.H. SOKAL

20.04.2017









